•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

Participa en nuestro concurso:
REGALAMOS 5 TARJETAS
MAXI GAMER 3D² PCI

EDICION ESPAÑOLA

COMPUTER GAMING WORLD

Nº41 • Abril • 1999
650 ptas. / 3,91 euros

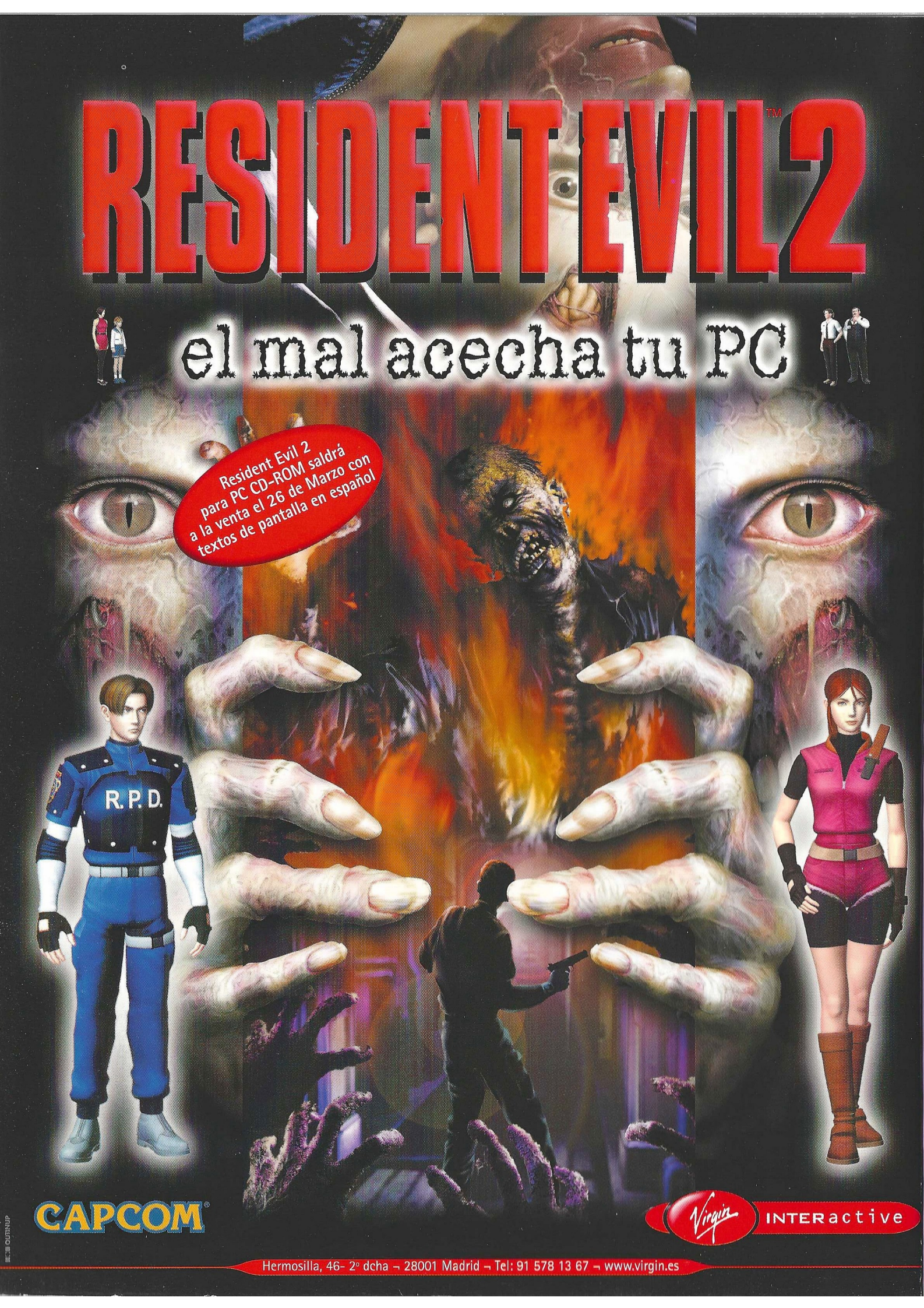
Reviews

- Civilization: Call to Power
- RollerCoaster Tycoon
- X-Wing Alliance
- Alpha Centauri
- Delta Force
- Silver

Desvelamos el gran secreto de LucasArts

Los juegos de Star Wars EPISODIO I

8 424094 401017 00041
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS:
675 ptas. / 4,06 euros


RESIDENT EVIL 2™
el mal acecha tu PC
Resident Evil 2
para PC CD-ROM saldrá
a la venta el 26 de Marzo con
textos de pantalla en español
R.P.D.
CAPCOM
Virgin INTERactive
Hermosilla, 46- 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: 91 432 02 40 Fax: 91 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: 93 453 69 00 Fax: 93 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: 91 417 95 30

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. *Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.*

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

Lo que el mundo estaba esperando

La verdad es que cuando hasta estos lares llegó la noticia de que el público norteamericano estaba pagando casi 9 dólares por ver el trailer de Star Wars: Episodio 1, sin quedarse luego en la sala para ver la película que se proyectaba después –¿Conoces a Joe Black?–, pensamos que algún tornillo se había desajustado seriamente en la "mollera" de más de un estadounidense.

Luego el trailer estuvo en Internet, y lo pudimos ver –a tamaño pequeño, eso sí– en nuestros ordenadores, y finalmente llegó hasta las televisiones de nuestro país, pudiendo disfrutarlo por fin a un tamaño más apetecible. Fue entonces cuando comprendimos lo fácil que resulta que uno de los tornillos de tu propia "mollera" se desajuste, porque nuestra primera intención –que aún persiste– fue intentar averiguar en qué cine podíamos pagar por entrar a ver el trailer y luego... bueno, tal vez veríamos la película que pusieran después.

George Lucas revolucionó el cine en general, y la ciencia-ficción en particular cuando hace algo más de veinte años estrenó la primera parte de la ya mítica trilogía, y probablemente grabó en la retina de los espectadores –que acudieron en masa a las salas cinematográficas para sumergirse en aquel espectáculo sin igual– imágenes que permanecerían indelebles, resistiendo el paso del tiempo mientras que, gracias al estreno de las dos películas posteriores, la saga Star Wars se convertía en un auténtico fenómeno de masas sin parangón en la historia del cine.

Cuando hace algún tiempo la factoría Lucas reveló que su "gran gurú" se disponía a iniciar el rodaje de lo que serían las tres precuelas de la trilogía, lo que vino después era perfectamente imaginable: un despliegue mediatico sin precedentes, y algo menos palpable pero no menos evidente... el renacer de las pasiones de millones de fanáticos de la saga en el mundo entero, ansiosos por echarle el guante a dos lineas de guión, apenas unos bocetos de los decorados o cualquier cosa relacionada con la primera película, que poco después supimos había sido bautizada como "La Amenaza Fantasma".

Hoy, cuando ya circulan un sinfín de imágenes de la película, cuando conocemos parte de la historia que se nos va a contar y el reparto que la interpreta, y cuando hemos podido ver dos trailers diferentes del filme, todavía quedaban por descubrir algunos ases que Lucas se guardaba en la manga, y parte de ellos están puestos boca arriba en el espectacular reportaje que os hemos preparado para este número, con los juegos que LucasArts lanzará próximamente basados en el Episodio 1. Era lo que todo el mundo estaba esperando, y lo hemos puesto en vuestras manos. Confiamos en que lo disfrutéis tanto como nosotros.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 41 • ABRIL • 1999

En portada:

Después de insuflar nueva vida al maltrecho género de las aventuras gráficas con el genial Grim Fandango, y a la espera de que Indiana saque de nuevo a relucir su látigo y su sombrero, LucasArts vuelve a revolucionar el mundos de los juegos de ordenador con sus dos nuevas producciones basadas en "La Amenaza Fantasma". Descubre por qué en nuestro reportaje.

REPORTAJE

Los Juegos de Star Wars: Episodio I 24

Los juegos del Episodio I. Han corrido ríos de tinta –y últimamente de software en juegos–, desde que la archiconocida trilogía de La Guerra de las Galaxias vio la luz hace veinte años. Esta vez el fenómeno no será tan leve y hemos querido formar parte principal de una tsunami que engloba los dos juegos del Episodio I: La Amenaza Fantasma y Racer. ¿La novedad? Competirás en trepidantes carreras...

AVENTURA/ROL

Silver 38

Un delicioso tormento. El cúmulo de calidades que ofrece este primer recomendado de Infogrames, ha sabido estar a la altura de las expectativas que levantó en su momento el anuncio de su creación. ¿Podrás salvar a tu amada esposa del sangriento destino que le aguarda? Magia y espada estarán a tu disposición.

Enemy Zero 42

El aliento de la muerte. Estarás tan sólo que no sabrás si la experiencia que estás viviendo es real o producto de una ficción, pero de lo que no cabe duda alguna es que se trata de una de las mejores aventuras gráficas del año. Adictiva, brutal y envolvente, te revelará la verdadera naturaleza del Miedo.

Red Guard 44

Una espera inútil. Se trata de una aventura en 3D de corte clásico que, si bien viene envuelta en un desarrollo de los acontecimientos bastante lento, no obvia el trasfondo de una buena historia ni de un detallado planteamiento del entorno a través del cual interactúa el protagonista. Si eres paciente disfrutarás.

ESTRATEGIA

Civilization Call to Power 46

Nuevos tiempos. Nos hallamos ante uno de los redescubrimientos más sobresalientes de estas fechas. El renovado espíritu, que también ha modificado el manido aspecto que estaba adquiriendo esta saga, corre como una brisa fresca entre las conquistas de imperios y el establecimiento de civilizaciones; allí donde el éxito no es una opción...

Delta Force 50

Algunos hombres buenos. Aunque la necesidad de un potente ordenador se hace imperativa a la hora de afrontar los retos propuestos en este juego de comandos, el esfuerzo merece la pena, dado que se ha sabido combinar los elementos necesarios como para ofrecer un producto que rebosa calidades.

RollerCoaster Tycoon 54

¡Ven al parque! Se trata de un juego de construcción en donde tus objetivos primordiales serán: conseguir un mínimo de visitantes, prestigio y... si puedes hacer que encima sea rentable, tanto mejor. ¿Las atracciones? Si las diseñas tú, ¡mejor!

Warzone 2100 58

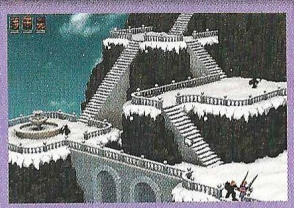
Una nueva puerta a la estrategia. Único en su especie, como recién salido de la nada, y con un diseño que capta a la perfección la esencia misma del género, trasladando sus excelencias a las 3D; la tregua no existirá en sus niveles más avanzados. Allí ya no cabe el arrepentimiento: si comienzas, no podrás parar.

Extreme Chess 62

La nueva imagen de Fritz. Utilizando este potente motor que vive para el ajedrez profesional, ante nosotros tenemos un producto mucho más flexible, cuya orientación pedagógica ha sabido captar la atención de quienes no estamos tan pendientes del fascinante mundo en donde vive este juego milenario.

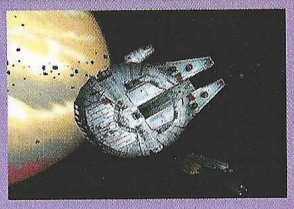
Sid Meier's Alpha Centauri 64

La oveja Dolly de Civilization. Todo comienza con el fallo de un reactor en una inmensa nave de Naciones Unidas, pero es que si no hubiera sido eso, la bomba ideológica hubiera estallado dentro. ¿Su carga? Un grupo de pasajeros compuesto por científicos, magnates, verdes, déspotas, fundamentalistas y humanitarios.



Silver

Delta Force



X-Wing Alliance

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Fields of fire 66

Guerra colonial. En la profundidad de la jungla no existe espacio para una batalla a gran escala. La guerra de guerrillas, invento español -por cierto-, será el elemento más apreciado en el revuelto panorama que nos presenta esta visión de la conquista de América del Norte, en donde ingleses y franceses se matan mutuamente.

ACCION

X-Wing Alliance 68

El vástago rebelde. Completamente en castellano, con todo el sabor de los elementos más genuinos de la trilogía, y usando todo el provecho que puede ofrecer el prensado de la trama más famosa del cine de todos los tiempos, esta última entrega del universo Star Wars, exprime al máximo las posibilidades de las tarjetas 3D para tu beneficio.

Dethkarz 70

Una bacanal para los sentidos. Pocas veces un título ha despertado tantas sensaciones en el córtex de un humano, pero lo cierto es que por mucho que podamos contar las excelencias de este juego por escrito, nunca podrás hacerte una idea de lo que tendrás entre manos. Y es que el título es una utopía hecha realidad.

Extreme-G 2 72

Gloriosa competición. Hasta ahora sólo había un juego de carreras de motos en donde las aviesas intenciones de los pilotos participantes, tuvieran representación gráfica en la pantalla. Esta vez, siguiendo la pauta marcada por los últimos títulos del mundo de las cuatro ruedas, podrás lanzar misiles desde tu moto... cuando estés de buen humor.

Bichos: Juego de Acción 74

Vienen, comen y... ¿se van?. ¡Pues no! Esta vez no se irán, porque al llegar no encontrarán comida. El título que nos ocupa, trata la adaptación del famoso film de Disney estrenado recientemente: la eterna lucha entre el Bien y el Mal, encarnados esta vez en frágiles hormigas y despóticos saltamontes respectivamente.

Carnivores 76

Cacería jurásica. Siempre ha existido la caza mayor, no obstante, lo más grande que uno podía matar, era un oso o un elefante. Por fortuna esta práctica está muy controlada, pero otro cantar nos alegraría si aquellas piezas a las que tuviéramos que disparar, no cupiesen en el punto de mira de nuestro arma.. aunque, algunos siguieran errando el tiro...

Live Wire 78

Marcando territorios. Un ofrecimiento singular: un juego en donde estrategia y acción coexisten a partes casi iguales. Tendrás que pintar las líneas de una rejilla con tu color para adquirir las porciones cuadradas que queden dentro. Es simple: quien más parcelas se adjudique, gana el juego.

DEPORTES

Deer Hunter II The hunt continues! 80

Coto de caza privado. Armas, visores, todo tipo de complementos y un mejorado aspecto visual respecto de la versión anterior, convierten al jugador en el mejor alumno de una verdadera clase de supervivencia, en donde la inteligencia artificial con que se ha dotado a los animales, casi supera los límites de la prudencia.

SIMULACION

Luftwaffe Commander 82

Un quiero y no puedo. Comenzando a volar ya en la Guerra Civil española, la oportunidad que brinda este título a los amantes de la historia militar, es única, dado que nunca antes se había comenzado tan atrás en el tiempo, ofreciendo la oportunidad de experimentar en el verdadero campo de pruebas de los ingenios alemanes, para acabar en la Segunda Guerra Mundial.

Apolo 18 Misión La Luna 84

Escuela de astronautas. Tendrás que pasar incluso un test de conocimientos si quieres llegar a pilotar el Apolo 18. Y es que esta vez, la simulación es absolutamente real, visto el hecho del poco secreto que encierran ya aquellos cohetes que transportaron al hombre más allá de sus propias limitaciones.

secciones

6 Léeme.bat

En nuestra sempiterna búsqueda de las verdades que tomarán cuerpo durante los meses siguientes, hemos extraído la información que más interés ha despertado. Son noticias que adelantan un trozo del futuro que pronto será pasado, habiendo engrosado la interminable lista de creaciones para hacer más increíble nuestro presente. En esta edición, conoceremos auténticas primicias.

10 Interfaz

En ocasiones anteriores hemos advertido que no es posible dar respuesta dentro de esta sección a todas las consultas que efectuáis. Hacemos lo imposible para agruparlas, pero aún así, esperamos que este problema siga presentándose en cada nuevo número que creemos para vuestro deleite. Gracias por vuestro interés.

12 Hardware

Un pad de excelente diseño, que cubrirá todas las expectativas de quienes lo adquieran; una nueva y potente tarjeta 2D – 3D con respuestas vertiginosas, y la posibilidad de crear sonido digital sin "salir de casa", serán las novedades que os presentamos en esta sección, sin duda de los más interesante.

15 Zona Alfa

Tan sólo uno... por ahora, pero las expectativas no han decaído en lo que respecta a los próximos meses. En compensación, el siguiente paso en la escala evolutiva, la zona beta, llega repleta de novedades sospechadas que ofrecen un inmejorable panorama para los meses venideros.

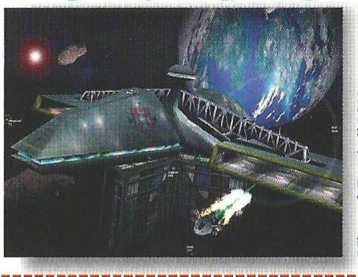
17 Zona Beta

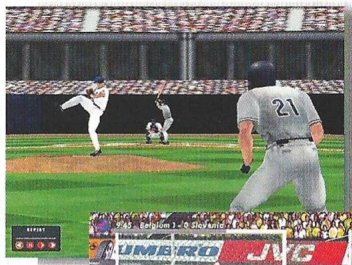
Más de una decena de títulos que están al caer, fuerzan las puertas de las secciones en que está dividida Computer Gaming World. Y es que los mundos que se avecinan, serán tan insospechados, tan sumamente sorprendentes, que deberás sujetarte la mandíbula inferior si no quieres ahogar las letras con tu asombro.

98 Top CGW

Las ligeras variaciones experimentadas en los últimos listados no hacen sino afianzar en sus puestos a los juegos más votados. Aunque a veces pueda parecer que los acontecimientos no acompañan las expectativas, son tormentas pasajeras que al final remiten.

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE, será el juego que este mes te regala Computer Gaming World. Es una aventura gráfica en castellano, que destila grandes dosis de humor. En la página 94 encontrarás sus instrucciones de instalación y uso.


Allegiance


Microsoft Baseball 2000

Gamestock '99

El Gamestock es un evento que Microsoft organiza anualmente para presentar los juegos y periféricos que lanzarán durante el año. En esta última edición se pudieron ver nada menos que 14 títulos y dos nuevos pad de juego cuyos lanzamientos se reparten entre este año y el 2000. Los que más expectación habían despertado eran las producciones de Digital Anvil, la compañía que Chris Roberts fundara tras abandonar Origin. Además de la película ya terminada de Wing Commander, el autor de la saga ha encontrado tiempo para crear cuatro títulos. El más emblemático, previsto para el 2000, es Freelancer, un juego ambientado en el espacio que sublima lo que Roberts siempre quiso hacer desde el primer Wing Commander. Gráficos y dinamismo son impresionantes, aunque la idea sea bastante similar a la de Mankind (Cryo): trabajar como freelance en un universo políticamente volátil. Colonos, piratas, escoltas, transportes, ... Todo tiene cabida en Freelancer.

Conquest

StarLacer

StarLacer

También en el espacio, pero en esta ocasión con un corte más estratégico y de combate, tendrá lugar Conquest: Frontier Wars, que de alguna forma sigue la promesa de Homeworld (Sierra) pero centrándose más en el aspecto estratégico, con grandes batallas entre gigantescas naves insignia. Y por si alguien albergaba duda alguna acerca de la pasión de Roberts por el espacio y el futuro, aún hay otro juego más: Starlancer. Diseñado de alguna manera como "precuela" (como la nueva trilogía de Star Wars) de Freelancer, este título contará una guerra en las que las naciones se disputan el control de la Tierra y Marte, y estará más enfocado en el combate espacial al estilo tradicional.

El cuarto juego de Digital Anvil que editará Microsoft será Loose Cannon, un juego de contrabandistas que corren de una ciudad a otra transportando mercancías al volante de coches armados hasta la capota.

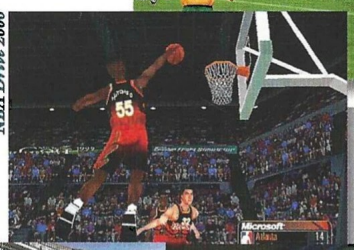
Loose Cannon

Pero el futuro y el espacio no son pasiones exclusivas de la compañía de Roberts, también en los estudios de Microsoft han tenido algunas ideas al respecto (sorprendentemente parecidas a las de Digital Anvil). Allegiance será un juego de ambientación espacial en 3D que combinará acción y estrategia. El jugador podrá pilotar naves, comandar flotas o simplemente ser artillero en una torreta. La opción multijugador permitirá la participación de hasta 300 personas.

Dentro del ámbito deportivo, serán cuatro los títulos de Microsoft: dos muy específicos para el mercado norteamericano, uno para el europeo y un cuarto que posiblemente guste a todos. Los primeros son Microsoft Baseball 2000 –que en teoría saldrá al mercado muy pronto– y Microsoft NFL Football, que con licencia de la NFL intentará competir seriamente con el juego homólogo de EA Sports. El que despertará más interés en nuestro país será Microsoft World Championship Soccer, una ¿simulación arcade? –según Microsoft– 3D con opción multijugador que en otoño hará las delicias de los aficionados al fútbol. Por último, NBA Drive 2000, con todas las estrellas de la liga norteamericana y capturas de movimiento de Ray Allen.

Microsoft Baseball 2000

Microsoft Champion Socer


NBA Drive 2000

Microsoft NFL Football

Midtown Madness

Pandora's Box

Otra de las categorías favoritas de muchos –las carreras de coches– contará con dos juegos. Full Auto no será una simple competición, sino más bien un enfrentamiento a tiro limpio entre guerreros de las cuatro ruedas en un entorno 3D, con misiones tan variadas y constructivas como asesinatos, demoliciones y persecuciones a gran velocidad. Midtown Madness llevará la ya larga serie "Algo" Madness al asfalto urbano de Chicago, ciudad de la que se han reproducido 65 km exactos.

Para el gran público, el autor de Tetris, Alexey Pajinov, ha creado 10 puzzles 3D que se compilan dentro de Pandora's Box, junto con otros 340 entretenimientos para matar las horas de ocio. Por último, Microsoft volvió a presentar juegos que ya llevan prometiendo bastante tiempo, títulos cuya fecha de lanzamiento seguirá –sin duda– posponiéndose hasta que no quede más remedio que sacarlos como estén o cancelarlos. Se trata de Asheron's Call –el juego de rol multijugador exclusivo para Internet que intentará imitar y superar a Ultima Online y Meridian 59–, y Age of Empires II: Age of Kings –que está a punto de batir el récord de Heart of Darkness y Tiberian Sun en tiempo de producción–.

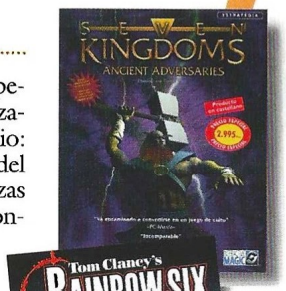
Asheron's Call

Age of Empires III

En cuanto a los pad, se lanzarán de forma casi simultánea el SideWinder Gamepad Pro –digital, más botones programables y diseño ergonómico– y el Zulu, especialmente diseñado para juegos 3D en primera o tercera persona con un extraordinario control de vistas y perspectiva.

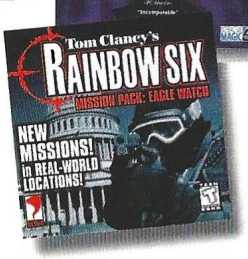
Nuevos conflictos

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries es una edición especial de Seven Kingdoms que Friendware ha comercializado, totalmente en castellano, con un muy buen precio: 2.995 pesetas. Además de tratarse de una versión mejorada del producto original, Ancient Adversaries incluye tres nuevas razas (sumándose ya un total de 10) con sus tres dioses correspondientes, 15 nuevos escenarios y un tipo de terreno adicional, la nieve. Este juego de estrategia en tiempo real llevó en su momento un género algo estancado a un nuevo terreno.

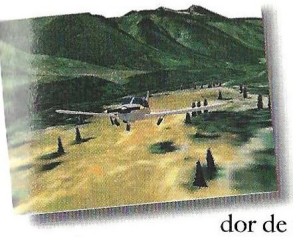


Más Clancy

Red Storm ha lanzado una expansión para Rainbow Six denominada Mission Pack: Eagle Watch, con nuevas misiones que transcurren en escenarios reales. Cuatro nuevos miembros en el equipo, tres armas adicionales, dos zonas de entrenamiento más y cinco terribles amenazas para la paz y la prosperidad. Más horas de tensión con esta licencia de Tom Clancy.



Por otro lado, la compañía también ha anunciado el título Force 21, un juego de guerra en 3D que combina táctica y estrategia en 40 misiones para un jugador y 10 mapas multijugador. También incluirá un editor de mapas y misiones.



Nuevo acuerdo

Electronic Arts ha firmado un acuerdo de distribución con Looking Glass para comercializar sus juegos en España. Los dos primeros serán Flight Unlimited II y System Shock 2, un simulador de vuelo y un juego de acción y estrategia 3D en primera persona respectivamente. El primero, secuela de uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, contará con un elevado nivel de detalle, y el segundo utilizará una versión mejorada del entorno 3D de Thief para ambientar una trama de ciencia ficción.

El resurgir del fénix

Después de todo lo ocurrido con la compra de la mayor parte de sus activos (quizá el más potente fuera Westwood) por parte de Electronic Arts, Virgin se ha fusionado con Interplay para continuar su actividad en la producción de juegos de ordenador y consola. Entre los títulos más inminentes de ambas compañías –que quizá se denominen en su nueva andadura Virgin-Interplay– se encuentran Billares, Viva Football, Descent 3, Star Trek: Fleet Command y la expansión para Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast.

Por otra parte, Virgin España ha consolidado un acuerdo de distribución con Grolier, en virtud del cual se efectuará el lanzamiento casi inmediato a Asghan, y un poco más adelante Tank Racer –una divertida carrera de tanques por diversos entornos 3D–.

A punto de llegar

3Dfx ha firmado por fin un acuerdo de distribución con UMD y Santa Bárbara para comercializar las tarjetas Voodoo 3 que fabricará STB (compañía que ha adquirido recientemente). Tras perder la colaboración de Creative Labs y Guillemot para la fabricación de tarjetas con el nuevo chip, 3Dfx ha optado por una estrategia diferente en cada país europeo. Los dos modelos de la tarjeta (Voodoo 3 2000 –23.900 pesetas– y Voodoo 3 3000 –34.900 pesetas–) estarán disponibles a partir de la segunda semana de abril en los principales puntos de venta, como El Corte Inglés, FNAC, MIRO y Centro Mail. 3Dfx también ha anunciado que facilitará la creación de contenidos para múltiples plataformas, entre ellas el cada vez más popular sistema operativo Linux.

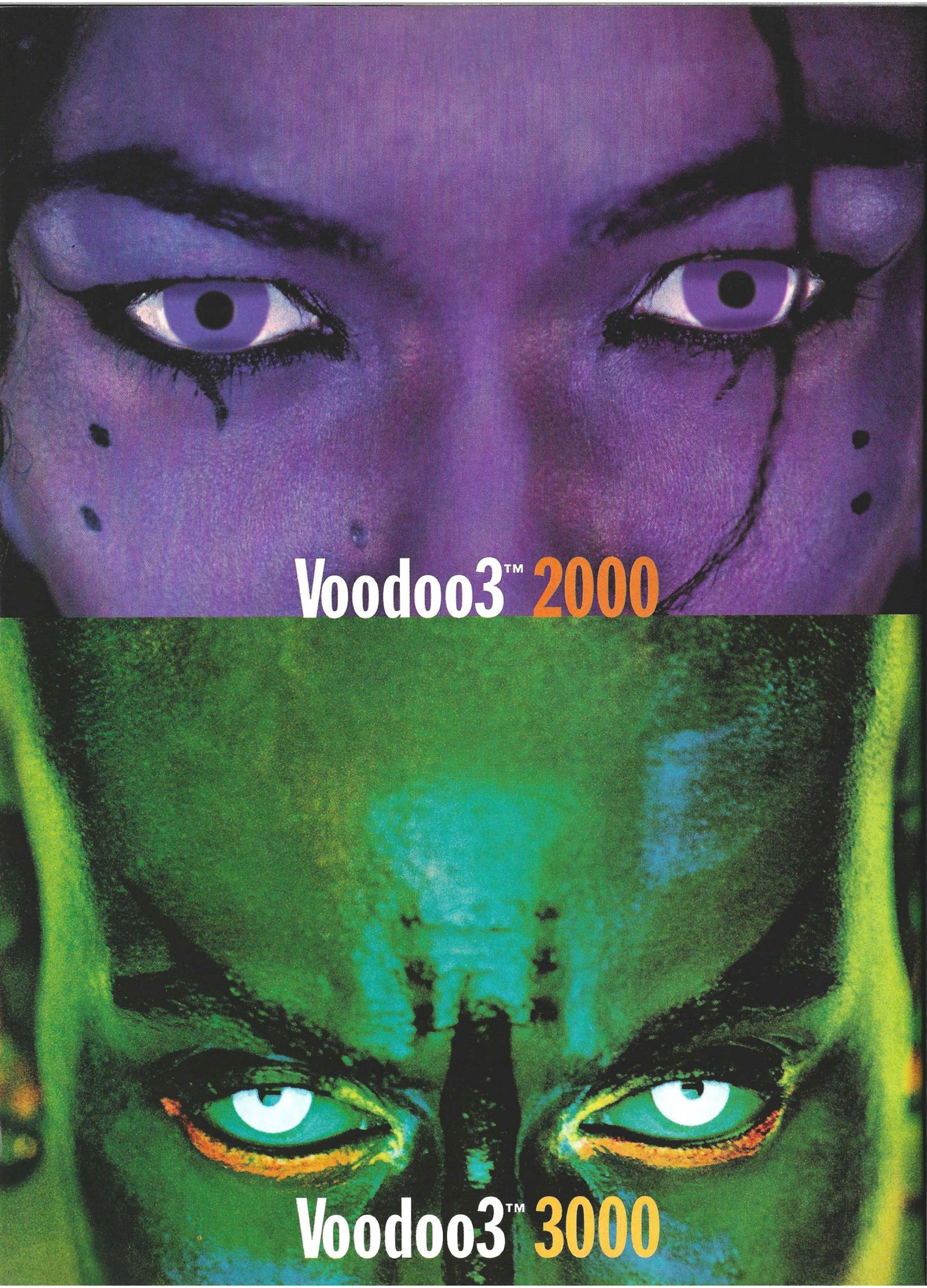
Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Excession THQ	06/99
Giants Interplay	08/99
Gunship III Microprose	09/99
Mission: Impossible Infogrames	12/99
Nocturne GOD	11/99
Omikron Eidos	10/99
Raven's War Sierra	01/00
Soldier of Fortune Activision	09/99
Star Trek Klingon Academy Interplay	09/99
Swat 3D Sierra	11/99

Teletipo

Los derechos mundiales de la FIA serán para Electronic Arts durante varios años, lo que se materializará en una serie de juegos de Fórmula 1 que comenzará previsiblemente a finales de año.

La película de Wing Commander se estrenará antes que La Amenaza Fantasma en Estados Unidos. Puedes conseguir más información sobre el film en www.digitalanvil.com.


Voodoo3™ 2000
Voodoo3™ 3000

Recuerda esta cara

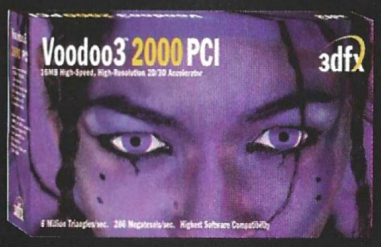
La mayor rapidez del mundo en 3D/2D

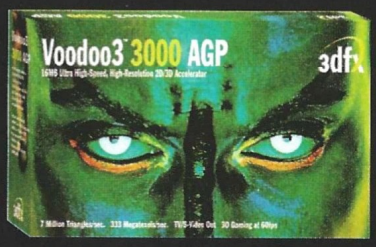
La mayor compatibilidad más alta con juegos:

Direct3D® - Glide® - OpenGL®

Soporte DVD*

Salida de TV / S-Vídeo**





Presentación de la Voodoo3

3dfx™

www.3dfx.com

Pronto disponible en: CENTRO MAIL ECI FNAC MIRO

** sólo para la versión tiendas especializadas Voodoo3 3000 con el cúpon del programa MPEG2. No disponible con la versión OEM. ** sólo para la versión Voodoo3 3000.*

3dfx Interactive - 32, rue de Cambrai, 75019 Paris Tel: 93 474 05 80 Fax: +33 01 40 36 59 38

Voodoo3, V2 1000, Glide and the 3dfx Logo are trademarks and/or registered trademarks of 3dfx Interactive, Inc. in the USA and in other select countries. All rights reserved. Copyright 3dfx 1999.

Interfaz correo

¡Hola amigos! Estoy jugando Phantasmagoria I y ya me he pasado todos los capítulos a excepción del 7º. ¿Cómo hacer para que Don no me pille y me mate en la torturadora? ¿Dónde voy?¿Cómo me apodero del libro después? No sé qué hacer desde que Adrienne entra y forcejea con Don.

Ruth Castro. Oviedo (Asturias)

Lánzale a la cara el bote del desatascador. Ve al 2º piso. Habitación infantil: coge un trozo de cristal. Ve al 1º piso por el ascensor: cuando intente subirlo, salta y ve al otro descendiendo hasta la bifurcación de la planta baja. Ve a la capilla, a la cripta y coge el rosario. Empuja la gárgola. De nuevo a la bifurcación y desde allí al camerino: en el chaleco de Don está el hombre de nieve. ¡Al armario! Cuando se acerque atácale con el atizador. ¡A los ascensores y pasadizos a la segunda planta! Baja a la habitación Oscura para coger el libro de magia. Don te llevará hasta el Trono del Horror. Antes que te inmovilice saca el hombre de nieve y aprovecha para accionar la palanca. Ve al pasadizo secreto de la planta baja, al fondo y cruza por la tubería. Bloquea la puerta en la habitación de Carno y ve al altar. Abre el libro encima. Pulsa en los restos para coger el talismán y colócalo sobre el libro. Pínchate en el dedo y deja caer sangre sobre el libro. Usa el crucifijo o el rosario para acabar el hechizo.

Amigos de CGW. Cumplo años pronto y dispondré de unas 20.000 ptas. aproximadamente. ¿Con ese dinero puedo adquirir algo para mi ordenador o mejorarlo? Tengo un Pentium 133 MHz, con 16 Mb de RAM y más de 2 Gb de disco duro.

Fco. Javier Mirete. Valdemoro (Madrid)

Nuestra primera idea hubiera sido recomendarte la compra de una Voodoo 2, –existe un pack muy apetecible– pero probablemente hubieras tenido que cambiar el ordenador por otro con un microprocesador más potente. No obstante, puedes barajar otras opciones como la compra de un CD más rápido o la ampliación de tu disco duro.

Estoy jugando Toonstruck y tengo diez de los doce componentes del contentificador: mosca, caja, imán, pez, guante, mazo, tintero, trofeo de bolos, cadena, pimiento, libro enigma, capa, regadera, desatascador, campanas, pincho, nueces, flecha y pan. No sé cómo continuar.

Mayte González.. Madrid

Te falta la estrella y el azúcar. En Wacme enseña el premio del concurso, usa la máquina de regalos, ya que tienes que jugar y obtener todos los premios con un poco de paciencia. Pide que te hagan una demostración con el guante de boxeo y coge las estrellas de la cabeza de Malaidea. Para la barba de azúcar, debes darle las palomitas a Flapy Ban Ban.

Estoy jugando Resident Evil. Encontré una moneda en un libro y no sé dónde usarla.

Carlos Mena. Palencia

Separando la estatua del muro y situándola en la placa del suelo, podrás recoger el libro azul, que es uno de los dos que tienen un medallón dentro. Tienes que sacar el otro medallón del otro libro y colocarlos en los bordes de la fuente que se encuentra en el patio hasta el cual has subido por el ascensor.

Tengo un Pentium 200 MMX, con 64 Mb de RAM y una Matrox Mistique con 4 Mb. Quiero una tarjeta aceleradora y necesito información. ¿Es verdad que todas estas tarjetas necesitan un Pentium II para funcionar bien? Habladme de las tarjetas con el chip Voodoo Banshee y Riva TNT. Si compro una tarjeta 2D – 3D ¿tendría que quitar la Matrox Mistique?

Moisés Rico. Illescas (Toledo)

A tu primera pregunta te respondemos que no. En cuanto al chip Voodoo Banshee, no irá bien con juegos 2D. La Riva TNT sólo soporta Glide, y aunque está bien, sería más aconsejable que comprases una con chip 3Dfx porque éste soporta tanto Glide como OpenGL. En cuanto a quitar tu Matrox, probablemente tendrás que hacerlo si adquieres una Banshee o una Riva, pero no tienes que hacerlo para instalar en tu ordenador la 3Dfx.

Estoy estancado en el último nivel de King Quest VII, cuando el rey se pelea con su doble y Rosella está estática. No puedo continuar...

Joan Saiz. Correo Electrónico

Tienes que usar la vara mágica y hacer que presente una F para usarla contra el rey Otra que tiene ojos verdes. Rosella estará justo encima de la lava y se abrirá un camino con sus manos en la pared del volcán, entrando en la cueva que da acceso al mecanismo del mismo. Abre la puerta (pulsar ojo izquierdo, derecho y nariz) y despierta a Otra con la flor. Enchufa el dispositivo y frena la erupción.

En el juego Little Big Adventure 2, no se cómo liberar al guardián del faro porque unos barriles no me dejan pasar. En la isla de los Purlones, en la refinería Gozogen y no consigo coger la segunda llave. ¿Cómo puedo hacerlo para abrir la puerta?

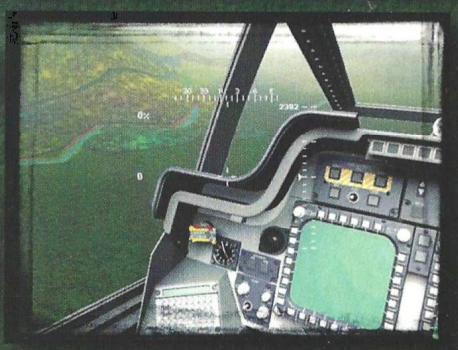
J.M. Rosado y Mª Carmen Recio. Correo Electrónico

Dispara la bola por encima de los barriles y activa la palanca del fondo. Ve a la nueva sala y cruza el canal de las alcantarillas hasta la palanca de la izquierda. Sube a una piedra y lanza una bola para activarla. Coge el trébol del barril del fondo y vuelve a la escalera para subir. Elimina los Tralus para obtener dos llaves. Una abre una puerta tras unos bloque y a la otra se accede cruzando un puente debiendo acabar con golpes cuando estaba cerca y con bolas cuando se alejaba, con otro Tralu. Hazte con una llave y abre la puerta de la celda del guardia con ella. Para la llave, sigue a la lechuza y abre el armario en casa del hermano. Compra un pico en la tienda, mira el holomapa y verás esa especie de palmera detrás de las casas. Desde allí, sigue por la hierba hasta la orilla, usa el pico y conseguirás el fragmento de la llave de los purlones. Para la puerta, rodea el edificio, entra y mata al mecánico que activa las ruedas haciendo rebotar la bola.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid
o bien por correo electrónico a:
cgw@zdnet-es.com

Pilota los helicópteros de combate más sofisticados de las dos grandes potencias

ENEMY ENGAGED
APACHE HAVOC



¡Manual del piloto de 160 páginas!

« A partir de ahora las cosas ya no serán lo mismo en el mundo de los simuladores de vuelo de helicópteros, y los programas venideros tendrán el listón muy alto. Va a ser difícil el superar este Apache-Havoc. »
Computer Gaming World / Marzo'99 / Puntuación: 90%

« Este simulador puede ser considerado el actual rey de los simuladores de helicópteros de combate. »
Micromanía / Febrero'99 / Puntuación: 94%

Juego en Red

PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98

Razorworks empire INTERACTIVE

3D Requiere Aceleración 3D

2.995 Ptas.

dinamic MULTIMEDIA

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Hasta donde llegue tu **imaginación**

Graphics Blaster Riva TNT AGP

Uno de los estándares más sólidos en competición con 3Dfx es el que ofrece esta potente tarjeta que acelera los procesos gráficos 2D y 3D con una velocidad vertiginosa.

Calificación

Graphics Blaster Riva TNT AGP

Precio: 25.900
Fabricante: Creative Labs
Pros: La excelente relación calidad/precio de esta tarjeta la convierte en una de las ofertas más interesantes para actualizar un equipo o comprar uno nuevo. Sus prestaciones con juegos con fabulosas.
Contras: Sólo soporta OpenGL, y no Glide (el otro sistema de aceleración 3D, utilizado con más frecuencia en los juegos).

El otro estándar

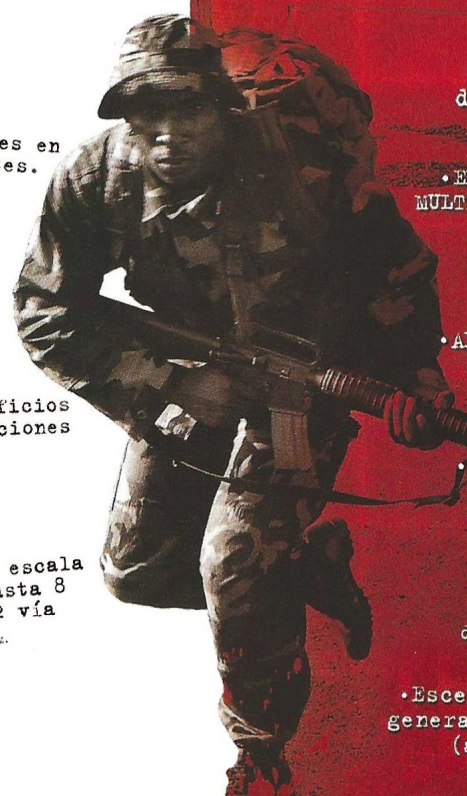
El chip nVIDIA es el más serio competidor de 3Dfx por sus elevadas prestaciones en aceleración 2D y 3D, y entre otras cosas, eso es lo que ofrece esta tarjeta, que por añadidura –y a diferencia de las 3Dfx– es por sí misma tarjeta principal del sistema, y no secundaria como las Voodoo y Voodoo 2, lo que supone una apreciable reducción en el coste de dispositivos gráficos del ordenador.

Alcanza resoluciones de hasta 1920x1200 con color de 24 bit y soporta los estándares Direct3D y OpenGL. Las prestaciones 3D son perfectamente equiparables a las de otras tarjetas: mapeado MIP, buffers 2x, 3x y 4x, todo tipo de capacidades de trabajo con texturas, anti-aliasing, Z-Buffer de 16 o 24 bit... Un montón de palabrería técnica que viene a decir, básicamente, que el efecto que se puede conseguir con esta tarjeta es exactamente el mismo que con la habitual combinación de otras dos (una Voodoo y una gráfica normal).

Precisamente para demostrarlo, Creative incluye en el paquete los juegos Incoming y Forsaken –además de algunas utilidades–, que despliegan en pantalla todo el potencial de esta tarjeta aprovechando cada uno de los MB de los 16 que tiene.

•Desarrollado con el asesoramiento de un ex-oficial del cuerpo de élite DELTA FORCE.

"FIJA EL OBJETIVO. CARGA TU ARMA Y... DISPARA"



•Elige tu arma en el completo arsenal: el H&K MP5 con silenciador para acciones por sorpresa en distancias cortas, o el rifle de francotirador Barret del calibre .50 para objetivos a largas distancias.

•Cuarenta misiones en cinco continentes.

•EXPERIMENTA LAS POSIBILIDADES INIMAGINABLES DE LA OPCIÓN MULTIJUGADOR* Hasta 32 participantes por juego a través de los servidores para partidas a gran escala de Novaworld.

*Partidas a gran escala.

•ALÍSTATE EN CERCA DE 40 MISIONES QUE TE CORTARÁN LA RESPIRACIÓN. Los objetivos de las misiones incluyen la destrucción de aeródromos en Asia, el enfrentamiento con traficantes rusos la captura de peligrosos terroristas en Africa.

•Penetra en edificios y afronta situaciones límite.

•INCREÍBLE SONIDO ENVOLVENTE 3D.
Crujidos, pisadas, pájaros...

Textos, voces y manuales en castellano

•Partidas a gran escala por internet hasta 8 jugadores o 32 vía NovaWorld™.

•LA GAMA COMPLETA DE MOVIMIENTOS HUMANOS.
Personajes absolutamente reales con la técnica de reproducción de movimientos "motion capture".

•Escenarios reproducidos con la tecnología de última generación Premiering Voxel Space®, con color a 32 bit (admite color real: 16 millones de colores).

NOVAWORLD ™

Maxi Subwoofer 720 5D

Más sonido

La creciente oferta y potencia de los sistemas de sonido está equiparándose a lo que sucediera hace años con los equipos de alta fidelidad.

Con el ordenador como centro perfecto de reproducción de sonido digital (ya sea con juegos, CD's de música, DVD o cualquiera de las múltiples facetas musicales de la máquina), sólo queda encontrar el dispositivo de salida adecuado para las aspiraciones de cada uno. El Maxi Subwoofer 720 5D es una de las opciones disponibles en el mercado, aunque no es sólo una más.

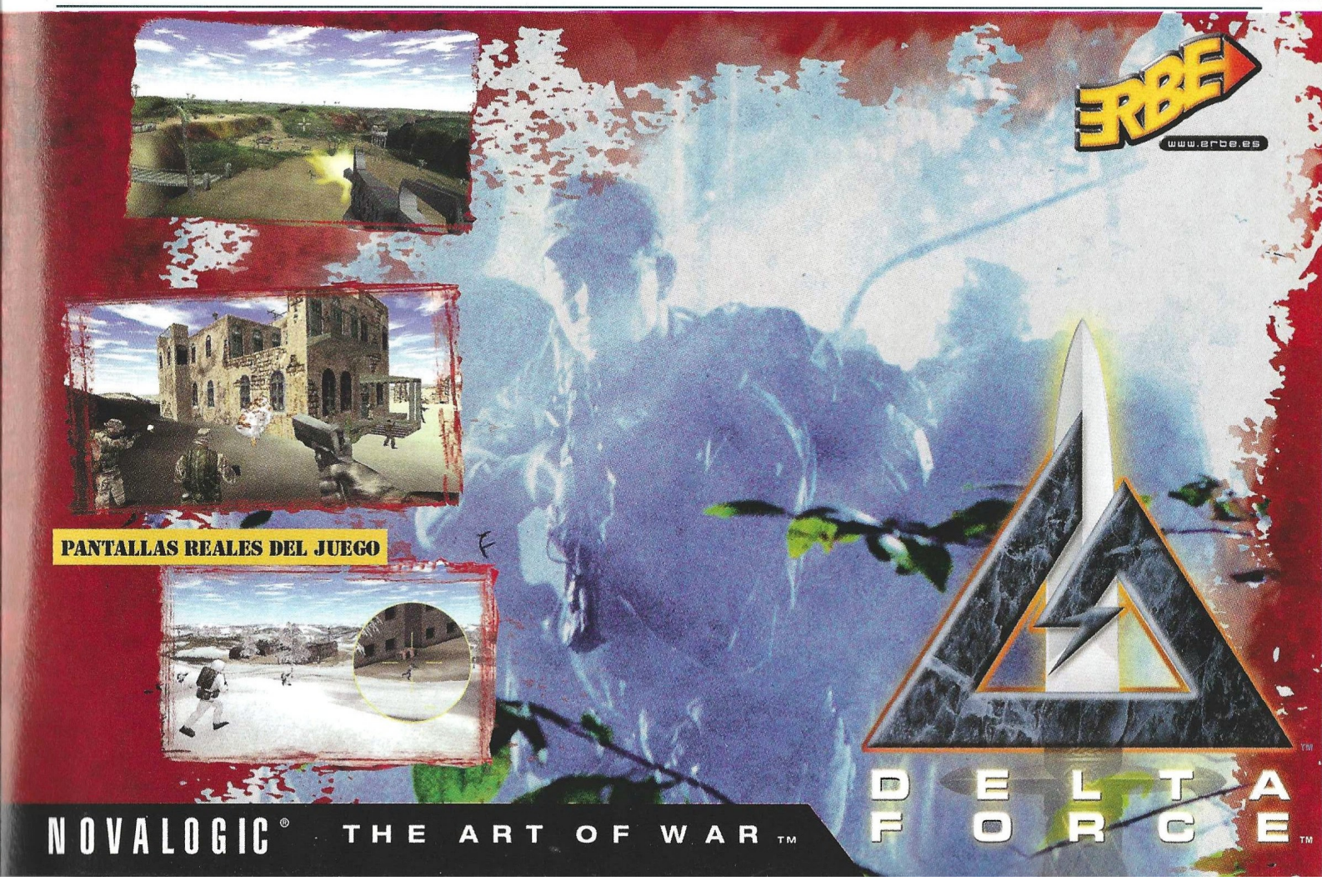
Su potencia real de salida es de 30W, con picos de 720W. Permite aprovechar las prestaciones de DirectSound 3D con el sonido cuadrafónico, y reproduce frcuencias entre 30 y 300 Hz (con el subwoofer) y 100Hz-20kHz (por los altavoces), lo que casi es comparable a un equipo de alta fidelidad. Aunque sólo incluye el subwoofer y dos satélites, permite conectar 2 satélites más (con lo que el sonido procedería de 5 focos diferentes) y un total de 8 altavoces para los más exigentes.

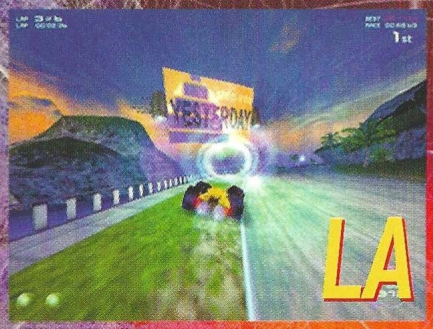
Aunque pueda parecer excesivo sólo para jugar, los aficionados que cuenten con el espacio y el presupuesto suficientes lograrán una calidad y potencia de sonido que superan con creces todos los sistemas de altavoces normales.

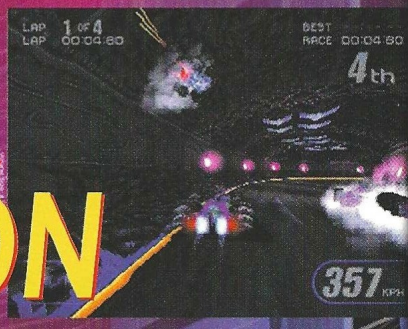
Calificación

Maxi Subwoofer 720 5D

Precio: 23.990
Fabricante: Guillemot
Pros: Además de sus magníficas características, el Maxi Subwoofer 720 5D tiene controles de volumen independientes para bajos, agudos, surround y principal.
Contras: El sistema debería incluir dos satélites adicionales para obtener las prestaciones que su propio nombre indica.







LA COMBINACIÓN PERFECTA PARA LOS PILOTOS MÁS SALVAJES

rollcage

"RACE LEADER FORCE FEEDBACK"

El volante con tecnología FORCE FEEDBACK que convertirá tus derrapajes, impactos y explosiones en un nuevo mundo lleno de sensaciones.

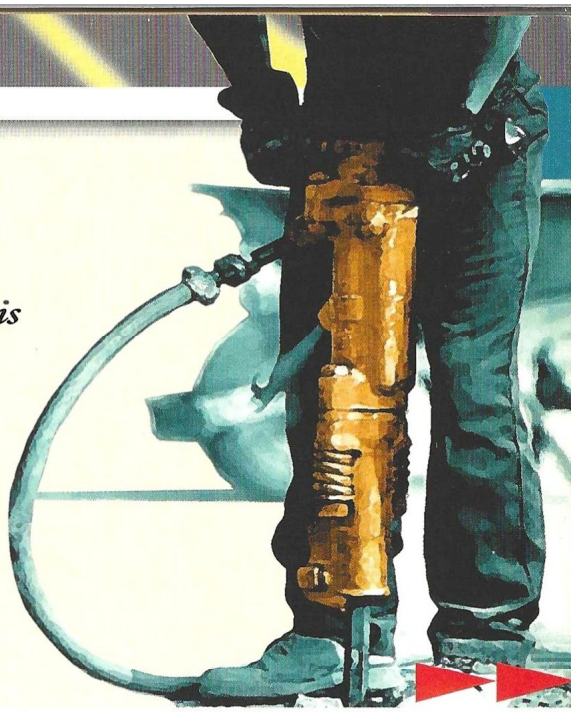
PSYGNOSIS ATD PC CD ROM Guillemot PlayStation

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998-9 Psygnosis Ltd/Attention To Detail. Developed by Attentio
Detail. Rollcage, Psygnosis and the Psygnosis Logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All Rights Reserved.

www.psygnosis.com www.rollcage-game.com www.guillemot.com

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



Pharaoh

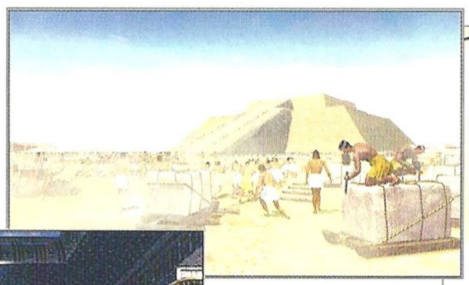
De Roma a Egipto

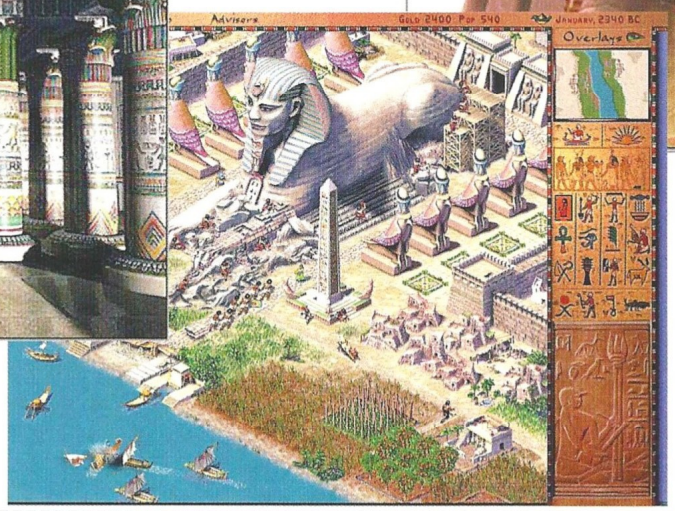
La cultura egipcia siempre ha ejercido un poderoso atractivo sobre occidente, y de ello se aprovechará este juego. Construir gigantescos monumentos, hacer crecer y gobernar majestuosas ciudades, cultivar los campos de la rivera del Nilo y defenderse de las invasiones son sólo algunas de las ideas que se están implementando en Pharaoh.

Desde las grandes pirámides a las inundaciones estacionales provocadas por las crecidas del Nilo, el jugador descubrirá que en Egipto la vida la da y la quita el río. La envidia y la avaricia serán motivo de disputa con los nativos, y sólo un faraón que sepa hacerse respetar logrará resolver cualquier situación. La infraestructura y forma de gobierno egipcias eran muy distintas a las del Imperio Romano, y el jugador de Caesar lo descubrirá muy pronto en Pharaoh: mismo envoltorio, pero un sabor y textura diferentes.

Impressions, utilizando como modelo el último Caesar, recreará una época mágica introduciendo en la filosofía básica de su juego anterior ciertos elementos inherentes al lugar y tiempo escogidos para esta nueva producción, una serie de factores que aumentarán el desafío propuesto por el Imperio Romano no hace tanto tiempo. Por ello, Pharaoh será un nuevo juego y no un simple disco de expansión.

Tras el notable éxito de la serie Caesar, Impressions ha decidido cambiar de lugar y viajar un poco en el tiempo hasta el Egipto de los faraones.



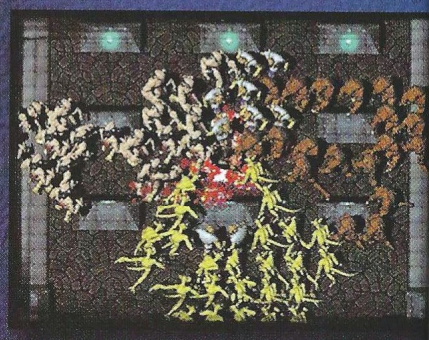


Pharaoh

Editor: Impressions
Fecha de lanzamiento: Septiembre '99

Tener tantos enemigos nunca fue tan divertido

GET MEDIEVAL



Pócima de la eterna diversión (Tómense de 1 á 4 osados jugadores en la misma máquina, en red local o por Internet): Añadir la máxima jugabilidad. Aderezar con un control rápido y sencillo. Espolvorear con hilarantes diálogos y sonidos. Agregar gráficos 3D. Mezclar en 40 espeluznantes mazmorras llenas de trampas, sorpresas y tesoros. Sazonar al gusto con multitud de objetos, armaduras, artefactos, hechizos, armas, pócimas de salud... y, por supuesto, batir con todos los enemigos del mundo

MICROIDS

MONOLITH PRODUCTIONS

Juego en Red

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98

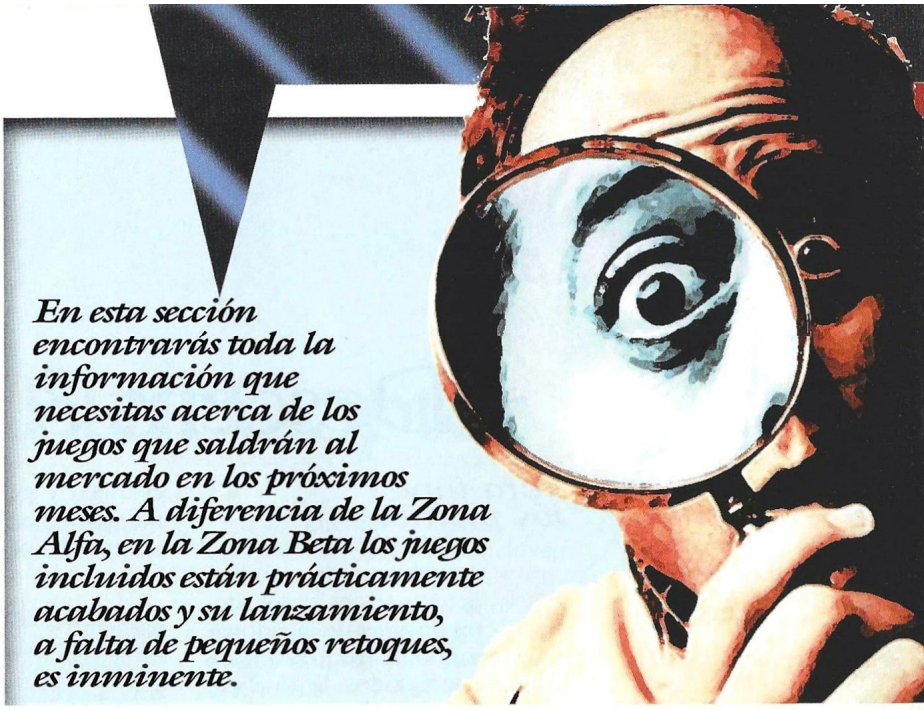
2.995 Ptas.

dinamic MULTIMEDIA

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Hasta donde llegue tu **imaginació**

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Requiem: Avenging Angel

La divina tragedia

"Vi también a otro ángel que subía de donde sale el sol y tenía el sello del Dios vivo; y clamó a gran voz a los cuatro ángeles a quienes se les había dado el poder de hacer daño a la tierra y al mar, diciendo: No hagáis daño a la tierra, ni al mar, ni a los árboles, hasta que hayamos sellado en sus frentes a los siervos de nuestro Señor." Apocalipsis 7:2-4

Pero las legiones del Infierno no tienen la más mínima intención de respetar esta orden, así que un ángel –Malachi– recibe la misión de enfrentarse a ellas para salvar a la Humanidad. Aquí da comienzo Requiem, un fascinante juego de acción 3D cuyo protagonista recorrerá el cielo y el purgatorio hasta llegar al reino de los mortales. Tal vez sus pasos le lleven hasta el mismo Infierno.

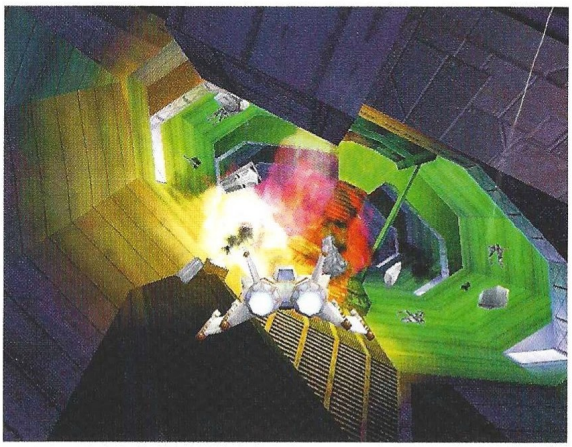
Quizá se trate de uno de los juegos más espectaculares dentro de su género, pues la ambientación en relación al argumento y las posibilidades que ofrece el juego son fabulosas: poderes angelicales, alas, escenarios inimaginables... Toda una promesa para dentro de unas semanas.

Después del escándalo provocado por el famoso Messiah en Estados Unidos, resulta sorprendente que nadie se haya metido aún con este juego.

Requiem: Avenging Angel

Editor: 3DO
Distribuidor: Proein

Descent 3



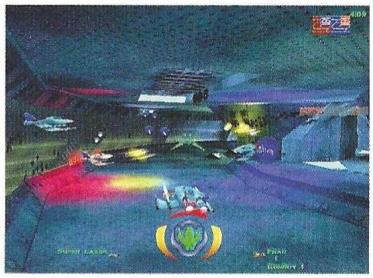
Fue el primero, y difícilmente se repetirá un fenómeno similar. Descent abrió las puertas a la acción 3D en 360°; su continuación hizo palidecer a muchos, y la tercera entrega convertirá a la serie en mítica.

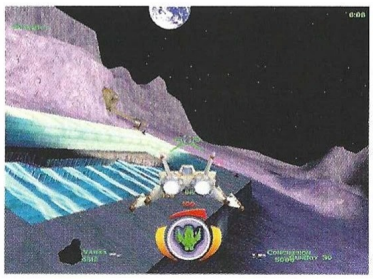
Para fundir los plomos

Pero el fenómeno no se detuvo en los ordenadores de miles de jugadores, y traspasando las fronteras de los circuitos integrados, llegó al papel con una novela que también tendrá continuación muy pronto. ¿Y todo por un juego de acción 3D? Sí, uno de los más rápidos, electrizantes y adictivos. Forsaken probó suerte imitándolo, y con buen acierto, pero el único y genuino Descent siempre ha tenido el sello de Interplay.

Un nuevo y espectacular entorno 3D denominado Fusion es el verdadero núcleo de Descent 3. Combina la sofisticación del simulador de vuelo con los escenarios habituales del género, repletos de salas y estructuras, llevando también la acción a zonas exteriores en unos niveles trepidantes, continuos e infinitos...

Todos los objetos tienen masa, velocidad, inercia y otras características realistas, enmarcadas dentro de una simulación física que algunos juegos de aviones no han conseguido nunca. Más de 30 enemigos inteligentes y diferentes, capaces de agruparse para atacar, pedir ayuda, ocultarse, batirse en retirada y hacer estupideces tales como patinar en el suelo, poblarán todos los niveles.

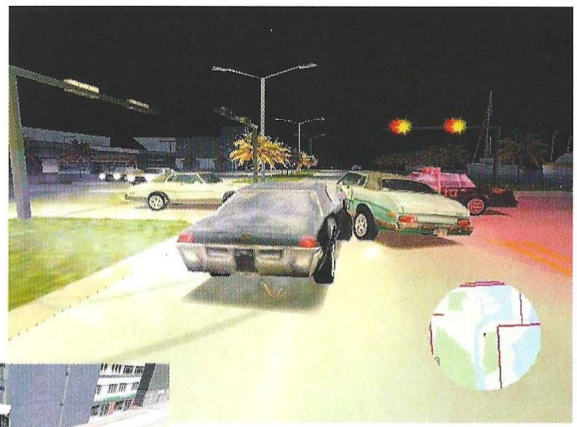




Descent 3

Editor: Outrage
Distribuidor: Virgin

Driver

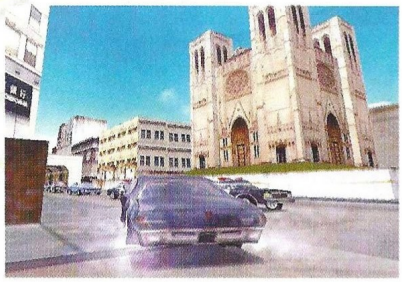


Películas y series norteamericanas nos han convertido durante años en espectadores pasivos de impresionantes persecuciones de coches. Ahora seremos protagonistas.

Las calles de San Francisco

No es que Driver transcurra únicamente en San Francisco con sus grandes cuestas y abundantes tranvías, pero posiblemente sea el escenario más típico para las persecuciones de coches que ofrece el juego. Los otros tres son Nueva York, Los Ángeles y Miami, también ciudades emblemáticas de los Estados Unidos.

Estructurado por misiones con múltiples ramificaciones, Driver nos propondrá una serie de variados objetivos para completar al volante de diferentes vehículos: taxis, coches robados, clásicos norteamericanos..., explotando al máximo las posibilidades de las tarjetas 3Dfx. Los efectos visuales incluirán noche y día, luces, reflejos, clima (nieve, lluvia, niebla). Este título llevará la acción hasta extremos dignos de películas como Arma Letal, aunque sin disparos de ningún tipo. El currículum de sus creadores incluye los Destruction Derby, lo que de alguna manera es garantía de la solidez de este juego.



Driver saldrá en castellano y tendrá soporte para las principales tecnologías de control como ForceFeedback.

Driver

Editor: Reflections
Distribuidor: New Sofware Center

Hell Copter

Esto es un infierno

El final de la Guerra Fría a principios de los noventa marca el tiempo de este juego, protagonizado por un comando especial encubierto cuya misión es poner fin a los distintos conflictos que amenazan la paz mundial. Los escenarios serán Europa Central y el Golfo Pérsico, donde a los mandos de uno de los tres helicópteros disponibles, el jugador pondrá a prueba toda suerte armas y el apoyo de tropas de tierra para acabar con sus objetivos.

Los enemigos suman algo más de 30 tipos que incluyen helicópteros, barcos, submarinos y tanques, todos ellos con una inteligencia artificial acorde a este tipo de juegos, al igual que los efectos visuales y sonoros, para conseguir el mayor nivel posible de adictividad y espectacularidad.

Las 20 misiones abarcarán objetivos muy variados, desde sencillos rescates a carreras contrarreloj para detener un desastre. Habrá terrenos diferentes (montañas, ciudades, desiertos...), y también ciclos solares que dificultarán el trabajo con la oscuridad. La estructura de las misiones apoya una campaña ilustrada mediante secuencias cinemáticas al final de cada misión, y ya está prevista una expansión para dentro de poco.

No se prodigan mucho los arcades de helicópteros, aunque todos ellos suelen compartir un denominador común también presente en éste: un nivel muy elevado de acción.

Hell Copter

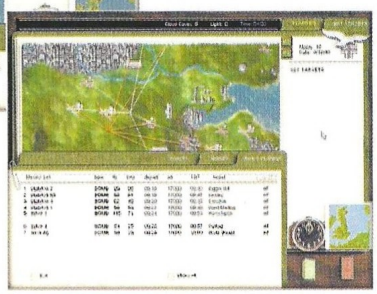
Editor: Drago Entertainment
Distribuidor: Ubi Soft

Battle of Britain

Espérame en el cielo

Quien decida jugar con Alemania, podrá lanzar hasta 100 ataques diarios, seleccionando los objetivos entre más de 300 y decidiendo la hora, altitud y mejor ruta hacia los mismos. También podrá escoger qué grupos de bombarderos volarán cada incursión, los planes de escolta (diferentes grupos de aviones pueden escoltar a los bombarderos en tramos distintos) y varios parámetros más.

Los que opten por defender a Gran Bretaña decidirán qué escuadrones interceptan cada incursión, estableciendo patrullas, radio y altura. Además podrán activar diferentes mecanismos de defensa para proteger los objetivos más críticos (aeródromos, estaciones de radar, fábricas, puertos y emplazamientos civiles).



Este juego de estrategia y táctica incluirá todos los aviones que volaron la histórica batalla, así como líderes y pilotos. Tendrá un escenario opcional ambientado en 1941, en el que los alemanes podrán llevar a cabo una campaña de bombardeo estratégica. Durante los periodos nocturnos se aplicarán unas reglas especiales.

Dos veteranos –Gary Grigsby y Keith Brors–, son los autores de esta traslación de las incursiones aéreas nazis durante la Segunda Guerra Mundial, al ordenador.

Battle of Britain

Editor: Talonsoft
Distribuidor: Proein

Streetwars

Suele ocurrir con las secuelas que no lo sean realmente, o bien que aporten muy poco al juego original. Streetwars, por fortuna, será una digna continuación del ya de por sí estupendo Constructor.

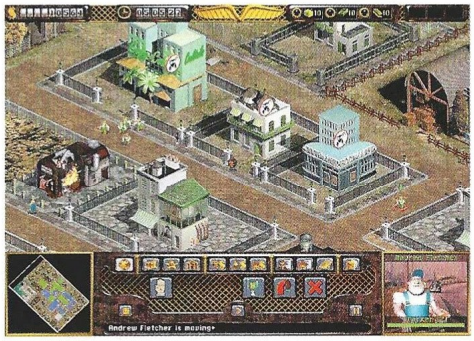
Streetwars

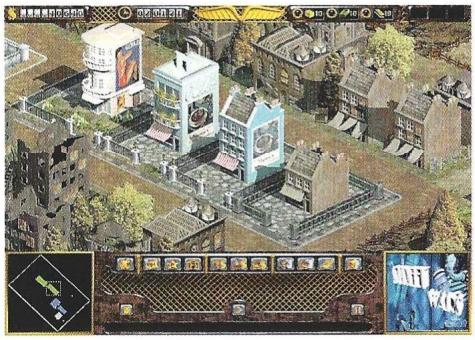
Editor: System 3
Distribuidor: Infogrames

Guerra sucia

Mientras que su predecesor se centraba en numerosos aspectos algo áridos para el jugador medio, Streetwars pone su punto de mira en los personajes y las posibilidades que ofrecen, reduciendo la importancia de la construcción y la gestión global de los distritos. Ahora el jugador asumirá el papel de un mafioso cuya misión será defender y ampliar el territorio de la familia.

Las herramientas que tendrá a su disposición serán tan divertidas y malévolas como en Constructor, con la aparición de algunas novedades bastante grotescas que arrancarán la sonrisa de unos mientras escandalizan a otros. El interfaz y el sistema de control se han remodelado por completo, de forma que resulte más fácil adentrarse en el juego. También el entorno visual ha sufrido notables mejoras, alcanzando ahora una resolución de 800x600 en color de 16 bit.





Cinco escenarios diferentes con múltiples niveles ofrecerán variados desafíos de creciente dificultad, ilustrados constantemente por cómicas animaciones activadas por los actos de cada uno de los criminales a las órdenes del jugador.

Football World Manager

Quizá sea un programa más de gestión futbolística, o quizá se trate de otro intento más por superar a los reyes del género. Pronto lo sabremos.

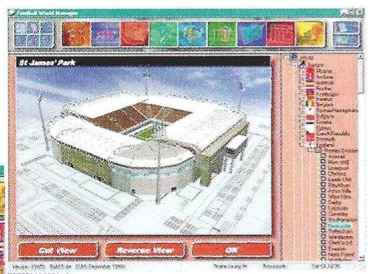
Football World Manager

Editor: Cafeine Studios
Distribuidor: Ubi Soft

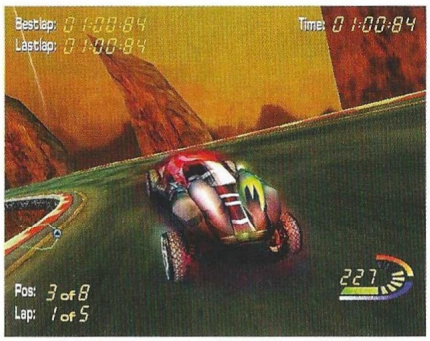
Tiro a puerta

De momento aquí está el primer acercamiento a este completo y complejo programa, como todos los de su misma categoría. Los números son, como casi siempre, mareantes: 25.000 jugadores en activo repartidos en más de 1.000 clubes pertenecientes a 70 divisiones que se juegan en 50 países, más de 1.000 partidos jugados por semana, tablas de liga y copa para todos ellos... La cantidad de datos es sencillamente apabullante.

Una nueva oportunidad de explorar el difícil mundo de la gestión de un club de fútbol, aunque en esta ocasión a nivel internacional, adentrándose en los más oscuros recovecos de la siempre difícil posición de administrador y entrenador del club. Una de sus múltiples opciones, la de "Acción de Partido", permitirá seguir cada encuentro y realizar modificaciones en las tácticas y alineaciones durante el mismo



Todos los aspectos imaginables del mundo futbolístico estarán cubiertos en Football World Manager, desde la compraventa de jugadores en la bolsa internacional hasta la administración financiera de la empresa. La opción multijugador será un tanto extraña, ya que podrán participar hasta ocho personas... pero en el mismo ordenador.



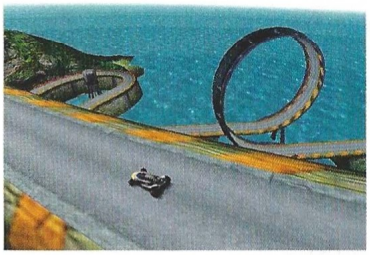
Thrust, Twist 'n Turn

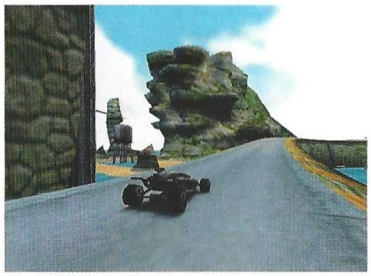
Inteligencia sobre ruedas

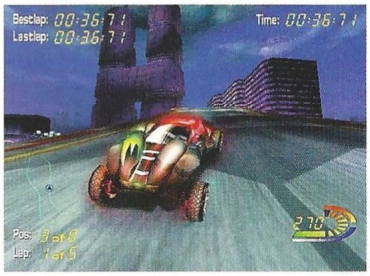
Queriendo convertirse en el precursor de una nueva generación de juegos de carreras en 3D, T.T.T. incluirá al más puro estilo Megarace 2, ocho circuitos con un diseño soberbio y retorcido que prometen ser lo más espectacular del juego, con saltos increíbles, loopings, ascensores y muchos otros elementos de auténtica locura. Los vehículos serán seis, y se podrán ajustar entre carreras para obtener el mejor rendimiento de ellos.

Aunque la intención principal del juego es la competición pura y dura, habrá un modo de batalla que incluirá armas, para todos aquellos que además quieran contar con una ayuda extra a la hora de enfrentarse a otros oponentes humanos o controlados por el ordenador.

Varios modos de competición y una modalidad con pantalla dividida para dos jugadores completarán la oferta de T.T.T., cuyo entorno 3D aprovechará al máximo las posibilidades de cada ordenador. La inteligencia artificial presentará un buen desafío a los más expertos en el nivel superior de dificultad, si bien el quedar vencedor en tal caso tendrá su recompensa.







El título del juego no podía ser más expresivo a la hora de referirse a la trepidante carrera de coches que propone.

Thrust, Twist 'n Turn

Editor: Take 2
Distribuidor: Proein

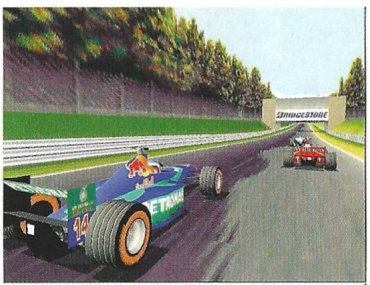
Official Formula One Racing

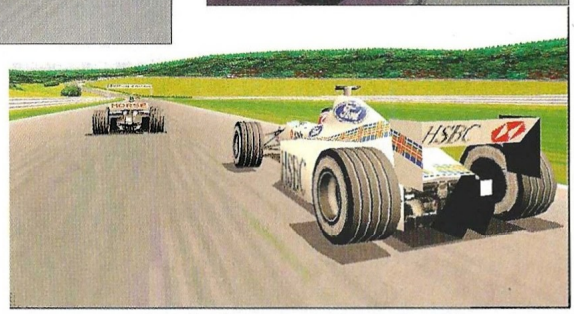
Calentando motores

Con licencia oficial de la FIA y todos los datos de la temporada 1998, este título ofrecerá toda la emoción de los campeonatos de Fórmula 1, con 22 coches y 16 circuitos reales. La versión renderizada por software es casi tan espectacular como la de tarjetas 3D, y se puede optar entre modalidades arcade y simulación.

La inteligencia artificial tratará de ser lo más realista posible, aunque algunas de las opciones del juego indican ya que el grueso del trabajo parece haber ido hacia el aspecto visual: 20 ángulos de cámara, posibilidad de definir nuevas posiciones de cámara, vuelos en helicóptero y comentarios sobre cada circuito, una amplia gama de opciones de repetición y condiciones climatológicas.

Official Formula One Racing está previsto para dentro de unas semanas, e incluirá soporte multijugador para 8 personas, tres niveles de dificultad, y soporte para las tecnologías ForceFeedback y cualquier dispositivo 3D estándar (D3D y 3Dfx).





¿Qué hacer un fin de semana que promete ser aburrido? Los premios de Fórmula 1 están a la vuelta de la esquina, coyuntura que aprovechará ampliamente este título.

Official Formula One Racing

Editor: Lankhor
Distribuidor: Proein

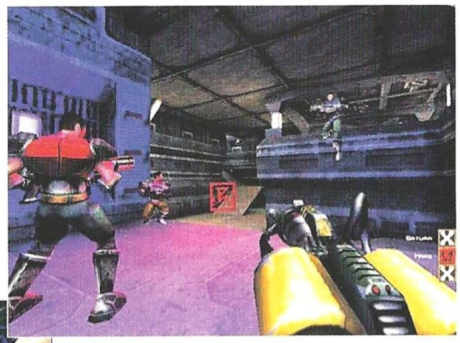
Unreal Tournament

Fue para muchos el mejor juego de acción del año pasado, y serán ellos precisamente quienes aguarden con impaciencia esta especie de secuela.

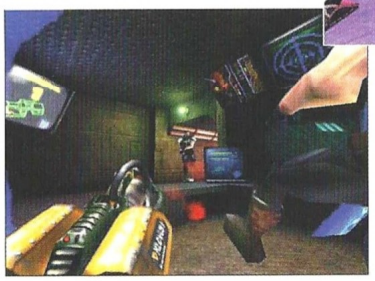
El entreacto

Unreal Tournament no será exactamente Unreal 2, sino más bien Unreal 1 1/2. No se trata de un disco de expansión puesto que el programa funciona de forma independiente (aunque se podrá instalar sobre Unreal sin afectarle), y aunque no sea la secuela oficial, tiene suficientes mejoras y novedades como para adquirir una entidad propia.

La modalidad de un jugador incluirá una nueva historia con niveles que explotarán los recursos de las aceleradoras 3D al máximo, pero es la modalidad multijugador la que potencia realmente este torneo. Con el duelo a muerte o el juego en equipo, el jugador descubrirá un nuevo HUD, escudos de energía, cañones duales, comunicaciones por voz y muchas otras innovaciones.



Los escenarios multijugador son un derroche de fantasía creativa, con castillos en las nubes, un submarino, un galeón, y hasta un nivel de asalto denominado "Salvar al soldado Ryan". Todas las armas son nuevas y sus efectos se han mejorado. Rayos, descargas y efectos devastadores para despedazar al enemigo.



Unreal Tournament

Editor: Epic Megagames
Distribuidor: New Software Center

UEFA Champions League

Con la aspiración de llegar a una gran parte de los 500 millones de telespectadores que atrae la Liga de Campeones todos los años, este juego se centrará en la temporada 98/99.

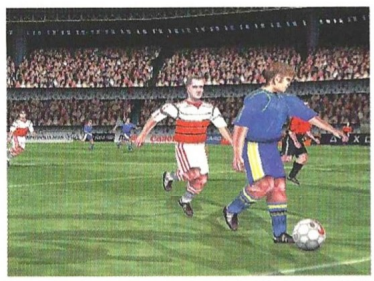
Real y actual

Los estadios oficiales, los 95 equipos, los jugadores... Todo, actualizado y al día, mejor que otros juegos que siempre ofrecen la temporada anterior. Además, como importante valor añadido, se incluyen también todos los ganadores desde 1960, con sus logotipos, patrocinadores y demás parafernalia.

Todo en el juego se podrá ajustar, de forma que desde el más puro arcade a la simulación más técnica tendrán cabida en la forma de jugar. Las animaciones de los jugadores se han hecho con captura de movimiento real, y se han incluido comentarios en tiempo real y condiciones climatológicas para aumentar el realismo. En este apartado se tendrán también en cuenta la iluminación dinámica y las sombras.

Completando la oferta habrá una sencilla gestión de equipo y un prometedor modo de desafío.

El mes que viene es la fecha señalada para uno de los eventos deportivos más destacados dentro de la industria de los juegos.



UEFA Champions League

Editor: Silicon Dreams
Distribuidor: Proein

Los Juegos de Aventura Nacen de Nuevo.

TOTALMENTE EN CASTELLANO

La serie más famosa de aventuras gráficas ha vuelto. Roberta Williams te trae la nueva magia en 3D de King´s Quest: Máscara de Eternidad. Explora el impresionante mundo de Daventry, y si tienes suerte, vuelve para contarnos tu historia. Siete mundos, tres dimensiones y una increíble aventura que no podrás olvidar.

KING'S QUEST

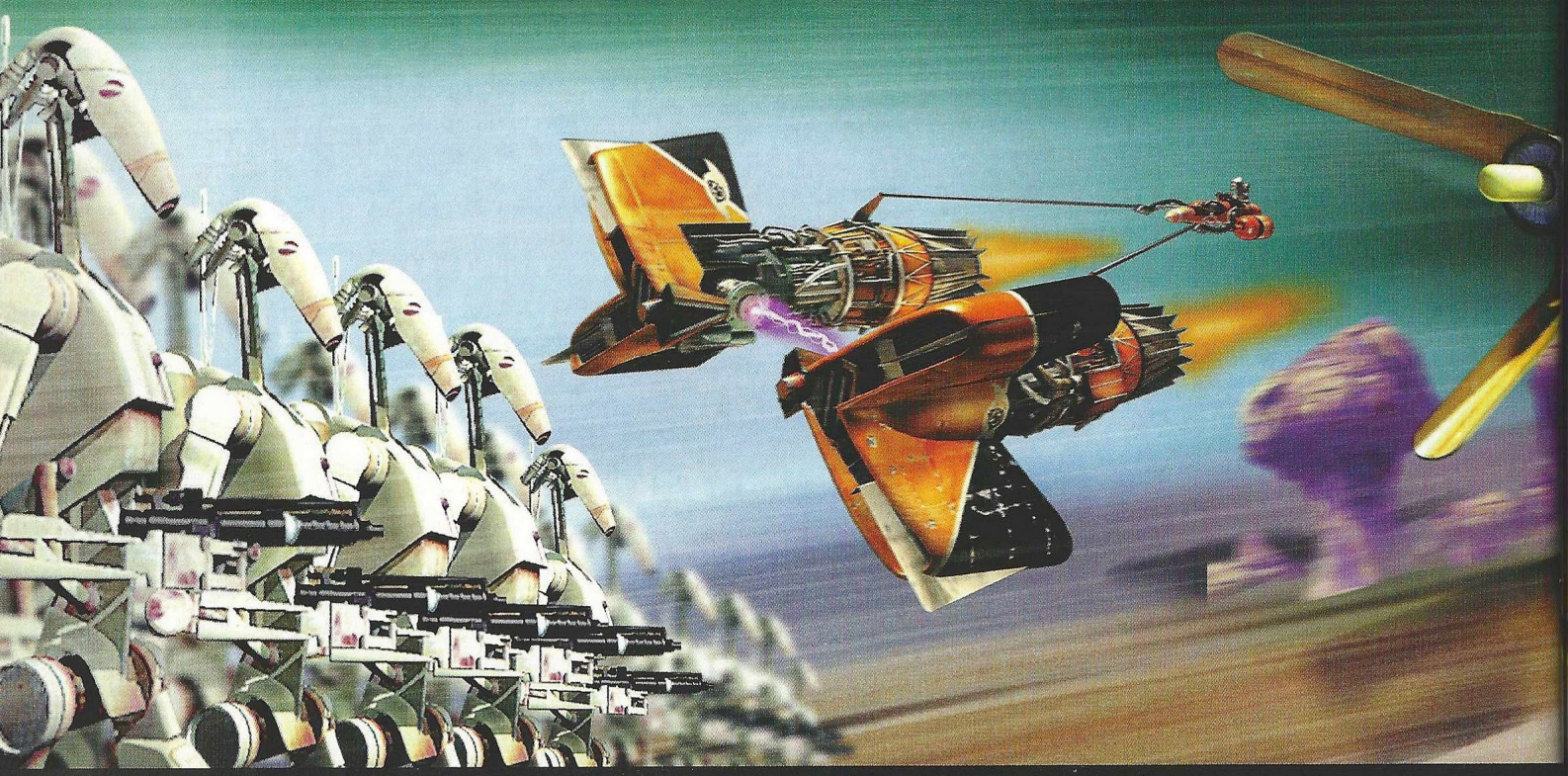
MASCARA DE ETERNIDAD

SIERRA™

COKTEL EDUCATIVE
Avda. de Burgos, 9-1º of. 2. Madrid 28036
Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37
http://www.coktel.es

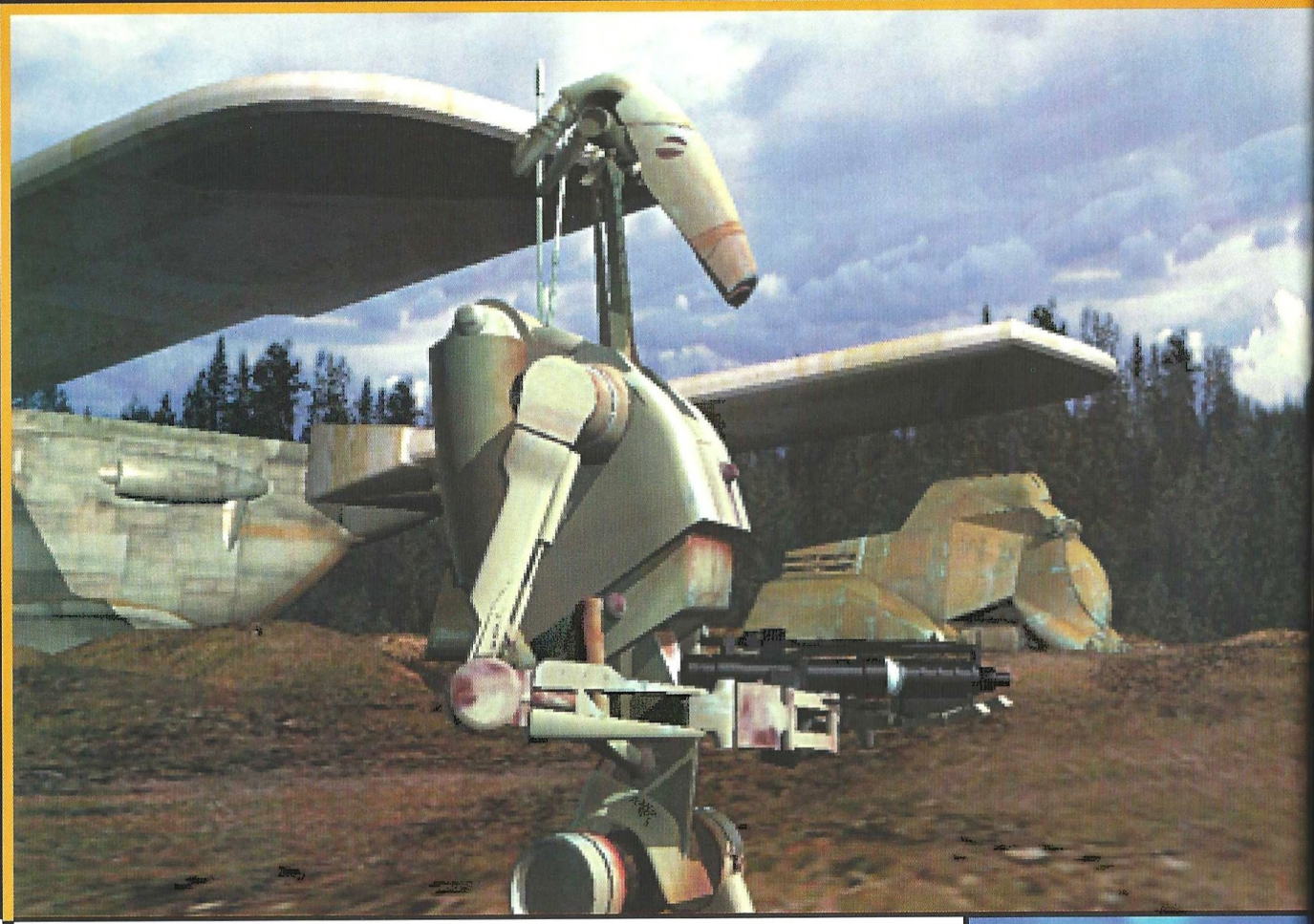
Hace veinte años, George Lucas lanzó La Guerra de las Galaxias con muy poca fanfarria. Hoy, la nueva película de Star Wars parece destinada a ser el mayor evento mediático de la década. El lanzamiento esta primavera (el 19 de mayo en Estados Unidos, posiblemente verano en España) de Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma, una de las películas más esperadas de todos los tiempos, está siendo anunciado por un auténtico huracán multimedia que incluye revistas, libros, figuras de acción, y –por supuesto– juegos.

LucasArts, bajo los auspicios de LucasFilms, celebró una presentación para la prensa en la que se pudieron ver los dos juegos del Episodio I cuyo lanzamiento coincidirá con el de la película. Ambos intentarán captar la esencia del filme y destilarla en formato digital para los aficionados y jugadores de Star Wars. El primero, Racer, toma 15 trepidantes minutos de la película y los extrapola para convertirlos en un juego completo. El segundo, Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma, intenta algo mucho más faraónico: crear una versión interactiva de la película. Cada uno de los juegos es una aproximación diferente hacia el mismo objetivo: capturar la magia de Star Wars Episodio I y llevarla a casa del jugador. La Amenaza Fantasma es algo real y seguro, pero ¿y los juegos? Este reportaje te revela si la Fuerza también les acompaña.



LOS JUEGOS DE STAR WARS EPISODIO I

LOS JUEGOS DE STAR WARS: EPISODIO I



Episodio I: Racer

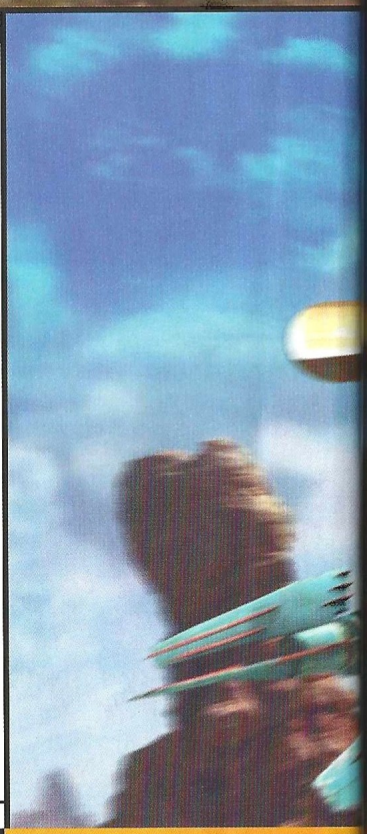
La Amenaza Fantasma toma tierra con un juego arcade de carreras.

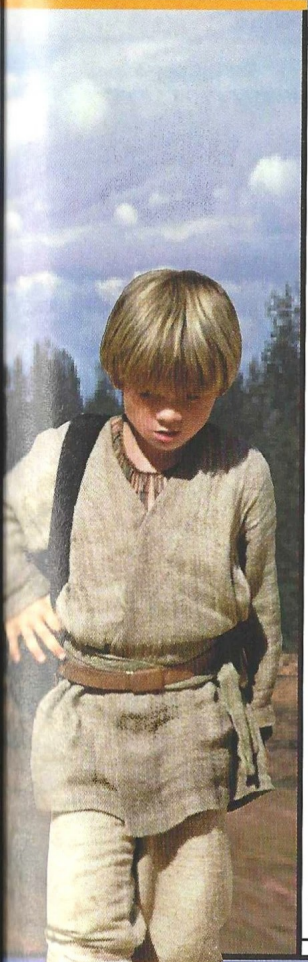
Según LucasArts "durante generaciones, el Circuito Galáctico de Carreras ha emocionado a los ciudadanos de los Territorios Fronterizos con sus peligrosas competiciones de vehículos a repulsión; entre los rufianes y la élite de la competición, un campeón destaca del resto. Su nombre es Sebulba." Bien, esto no arroja la más mínima luz sobre el juego, pero esa es la historia de Racer, y LucasArts se ciñe a ella. La realidad es que no importa. Racer es velocidad pura, la potencia desatada del rayo y acción trepidante. El resto es puro atrezzo.

A lomos de un cohete

Racer permitirá a los jugadores recrear lo que promete se uno de los momentos más excitantes de la nueva película, la secuencia de la carrera con Anakin Skywalker. Y antes de nadie piense que se trata de otro juego de carreras, aunque tenga licencia de Star Wars, es necesario entender una cosa: los podracers (los vehículos que compiten) no son los vehículos de carreras de todos los días. Un podracer se compone de tres partes: una pequeña y medianamente vulnerable cápsula con tecnología hover unida a dos enormes motores que miden entre 6 y 11 metros. Es como poner cohetes en unos patines. Siempre flirteando con la idea de romper la barrera del sonido, los podracers recorren circuitos de 20-30 millas en menos de dos minutos. Es un deporte que exige confianza, un control consumado y ningún miedo. El collarín es opcional.

Género: Acción • **Fecha de lanzamiento:** Primavera 99 • **Editor :** LucasArts •





Episodio I:
La Amenaza Fantasma

LucasArts y Big Ape Productions llevan la película al ordenador.

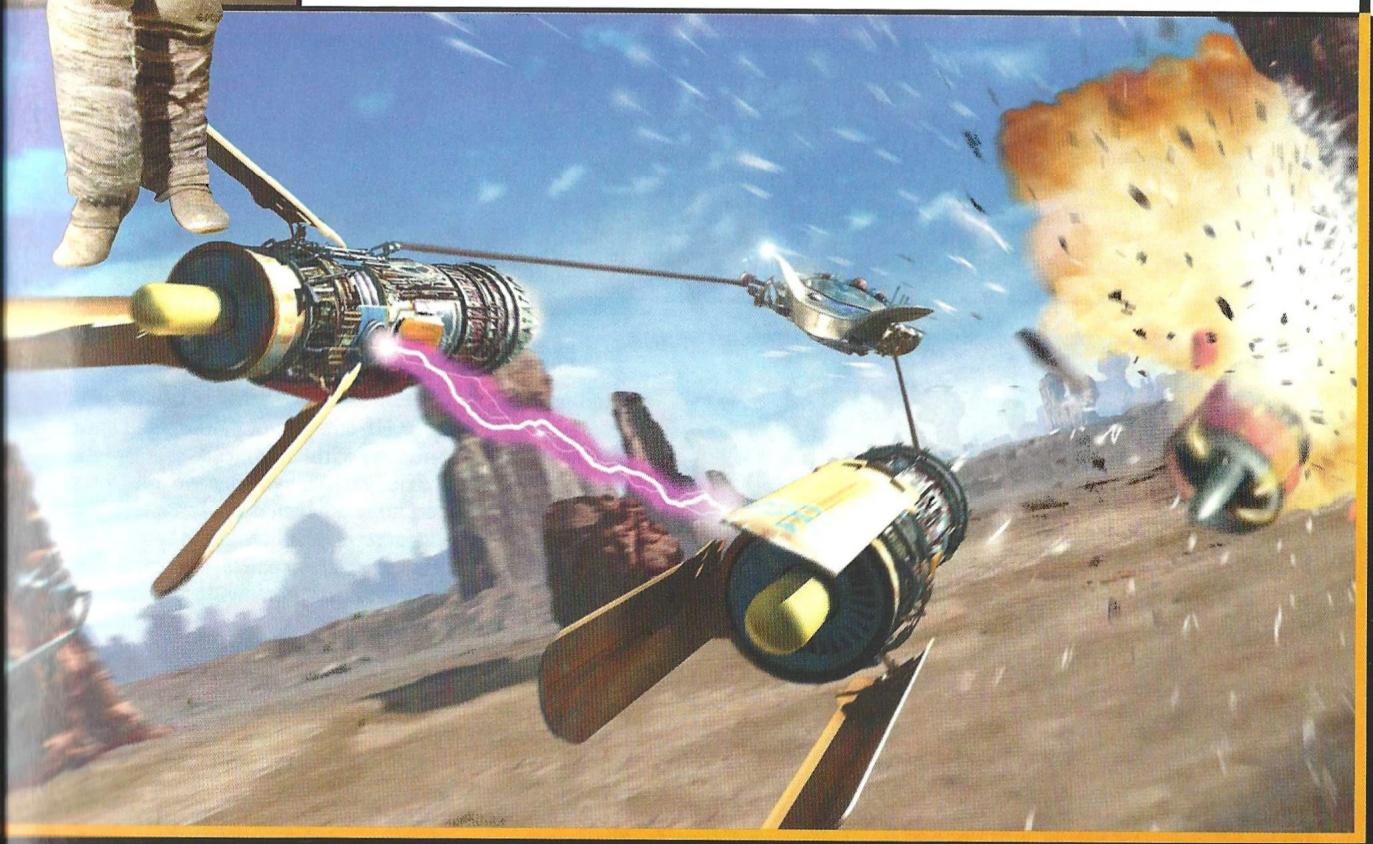
Género: Aventura • **Fecha de lanzamiento:** Primavera 99 • **Editor :** LucasArts •

Si alguna vez has visto una película y has querido gritarle al protagonista que hiciera algo de forma diferente, ésta será tu oportunidad. Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma, es estrictamente en esencia la versión digital de Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma, la película. Big Ape Productions, desarrolladores de La Amenaza Fantasma, leyeron el guión y empezaron a trabajar en el juego al mismo tiempo que LucasFilms comenzaba el rodaje. Cuando se añadía una escena a la película, Big Ape retrocedía y la añadía también al juego. Big Ape espera recrear la película poniendo al jugador en el papel de cuatro de los personajes principales y permitiéndole revivir "la aventura".

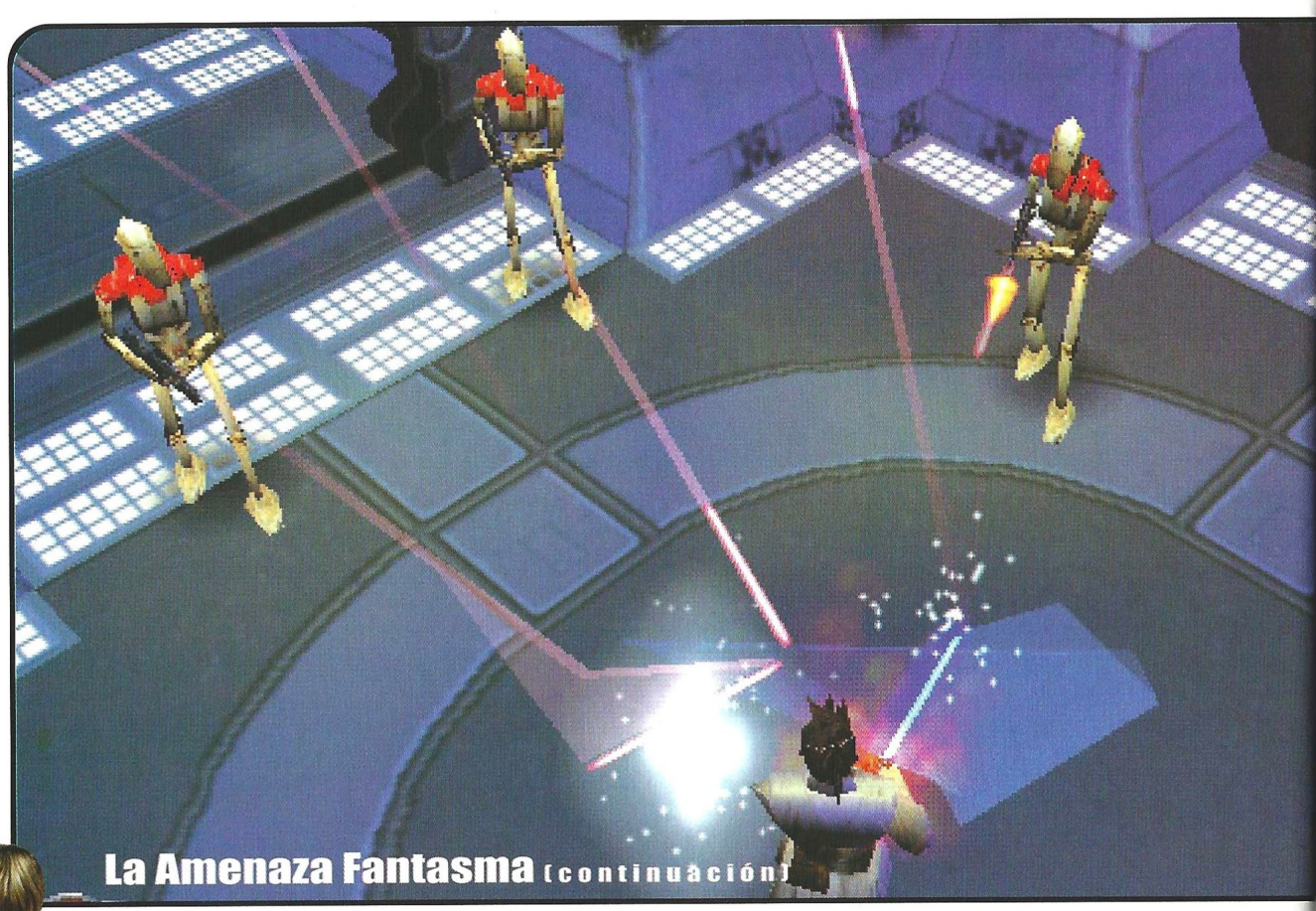
Esto no significa que si se ha visto la película ya no habrá que jugar. El juego será a imagen y semejanza del filme, pero contendrá todos los mundos y acontecimientos que se producen entre las secuencias de la gran pantalla. Por ejemplo, Obi-Wan Kenobi y Qui-Jinn emplean cinco minutos escapando de la nave espacial de la Federación Comercial en la película: en el juego se podrán pasar horas allí, visitando cada rincón y combatiendo a los enemigos contra los que lucha Obi-Wan en la película y también a aquellos con los que no. Y aunque Obi-Wan podría pasar sólo unas cuantas escenas en el puerto de Mos Espa, el jugador podrá guiarle por toda la ciudad, explorando sus numerosos callejones y hablando con docenas de personajes.

Y para los fans absolutos de los juegos y las películas, un gran secreto: algunas secuencias de La Amenaza Fantasma están basadas en escenas que LucasFilms eliminó de le película.

Los jugadores no deben esperar una aventura tradicional de LucasArts con el estilo de Grim Fandango o Curse of Monkey Island. La Amenaza Fantasma es más bien un cruce entre un juego de acción en tercera persona (con la espada de luz y otras armas) y un juego de plataformas, con montones de diálogos y una serie de personajes que se han introducido para que la historia avance.



LOS JUEGOS DE STAR WARS: EPISODIO I



La Amenaza Fantasma (continuación)

Una historia muy lejana

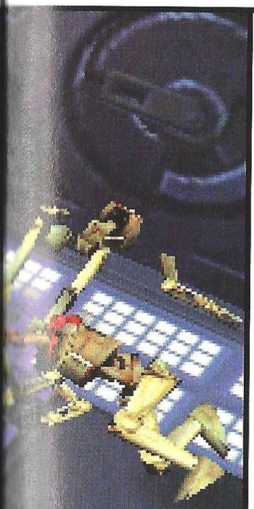
La trama, por supuesto, sigue la de la película (si quieres más detalles, busca el recuadro "La historia comienza", en este mismo reportaje). Los injustos impuestos aplicados a las rutas comerciales precipitan una monstruosa guerra civil en la República Galáctica. Los Caballeros Jedi son enviados para investigar diversos asuntos. Los dos emisarios (Obi-Wan Kenobi y su mentor, Qui-Gon Jinn) parten hacia una misión interplanetaria, visitando reinas, senadores, Hutts (sí, el gordinflón Jabba) y otros intentando mantener la paz.

Durante casi medio juego, el protagonista será Obi-Wan Kenobi, aunque Qui-Gon estará junto a él la mayor parte del tiempo. Después se podrá cambiar de personaje y elegir a Qui-Gon Jinn, la Reina Padme del planeta Naboo, o su guardaespaldas Panaka. Normalmente sólo

CAMBIO DE ACEITE
Anakin Skywalker espera a que su podracer esté preparado para la próxima carrera.

RACER (continuación)

Puesto que el equipo de diseño incluye veteranos de Shadows of the Empire, X-Wing y Jedi Knight, los fans de Star Wars pueden estar seguros de que la licencia no se utilizará de mala manera. De hecho, el mayor reto para ellos es tener que reproducir fielmente la compleja física de los vehículos de tres piezas. Ligeramente unida a los potentes motores, la cápsula saldrá disparada en las curvas y se sacudirá salvajemente arriba y abajo en las espectaculares bajadas y los arriesgados saltos. Es una dinámica de competición completamente nueva que supondrá un gran desafío incluso para los jugadores experimentados, sobre todo si optan por la complejidad adicional de controlar cada motor con su propio joystick.



ESCUDOS ARRIBA Obi-Wan puede bloquear los disparos láser frontales, pero es vulnerable a los ataques por la espalda.

se controlará a un personaje a la vez, de quién se trate quedará determinado por la trama. Big Ape afirma que la experiencia será diferente dependiendo del personaje que se lleve. Obi-Wan y Qui-Gon, por ejemplo, utilizan espadas de luz y la Fuerza como armas principales, la Reina Padme da órdenes a un retén de guardaespaldas, y el jefe de su guardia personal –Panaka–, sin la Fuerza ni nadie a sus órdenes, tendrá que conformarse con armas más convencionales.

En casi todo el juego sólo se controlará un personaje, pero en los últimos niveles, a medida que se acerca el clímax final, se alternará entre dos personajes (supuestamente Obi-Wan y la Reina). Se podría llevar a la Reina Padme durante unos minutos, y en el momento en que vaya a producirse un duelo con espadas de luz, cambiar a Obi-Wan, para volver inmediatamente a la Reina si ésta se acerca a un peligro inminente. La trama del juego marcará el cambio de personaje, intentando recrear la filosofía de Star Wars en la película, donde se ofrecen diferentes planos de distintos personajes con sus respectivos clímax al final del filme.

Lucha por la Fuerza

No importa qué personaje se controle, la estructura básica del juego es la misma. Se explora el entorno, se produce una situación hostil, se encuentra un puzzle o un personaje, y se resuelve la situación. En la mayoría de los casos se recurre a la violencia para hacer frente a la amenaza hostil, que podría tratarse de una serie de enemigos o una trampa mortal.

El juego comienza con el protagonista atrapado en una sala en la que se está inyectando gas. Un androide de protocolo distrae a Obi-Wan mientras él (tú), tiene que adivinar qué es esa extraña neblina que se está colando en la sala de espera. El androide afirma que se trata de una simple fuga de vapor en las tuberías,

USA LA FUERZA, BEN. Obi-Wan no tiene problemas para devolver los disparos láser y ocuparse de los androides y tanques de batalla en el pantano de Naboo.

ADIOS AL VIEJO Los personajes y entornos 3D están a años luz por delante de los de Jedi Knight.

Circuito de lágrimas

A la hora de diseñar los diferentes circuitos, el equipo de desarrollo se centró en sacar a los jugadores de la visión estándar de túnel y líneas pintadas que la mayoría de los juegos de carreras ostentan. Esto es más fácil de decir que de hacer, ya que el jugador debe saber por dónde ir. Además el mastodóntico tamaño de los podracers impedía el uso masivo de lugares restringidos. Al final, Racer terminó con un entorno orgánico de aspecto natural que utiliza indicadores visuales para marcar la dirección correcta.

Repartido en siete mundos, con al menos tres circuitos en cada uno, Racer ofrecerá una gran variedad de peligrosos circuitos. La primera carrera tendrá lugar en Tatooine, y debería ser igual que la de la película, con el atractivo adicional de algunas sorpresas. Otros circuitos incluyen pistas en un planeta helado que discurren entre grlaciares y atraviesan retorcidos túneles de hielo (LucasArts no lo confirma, pero

PILOTO DE COHETES Pilotar un vehículo de tres piezas capaz de romper la barrera del sonido es duro. Tener que esquivar enormes formaciones rocosas mientras consigues una buena posición, es mala idea.

LOS JUEGOS DE STAR WARS: EPISODIO I

SIERVOS DE LA FUERZA

OBI-WAN KENOBI: Interpretado por Ewan McGregor, este personaje es una versión mucho más joven del hombre que todo el mundo conoce de la primera trilogía, y también más granuja. Siendo ya todo un Jedi, Obi-Wan comienza en el juego con su espada de luz y un pequeño arsenal de poderes de la Fuerza. Con la espada de luz se puede bloquear un disparo láser frontal, aunque aún es vulnerable a un disparo por la espalda. Big Ape afirma que los ataques con la espada de luz no serán tan complicados como en los juegos de lucha. Habrá varios tipos de ataque, como fintas rápidas, ataques con salto y mandobles, pero no harán falta más que los botones de ataque, salto y movimiento. Como Jedi, Obi-Wan tendrá en ocasiones la opción de "persuadir" a alguien para que diga cosas que de otra forma no haría. El jugador controlará a Obi-Wan durante la primera mitad del juego y en los niveles finales.

QUI-GON JINN: Será Liam Neeson quien encarne a este Jedi mucho más sabio que Obi-Wan, pero en la película habrá poca diferencia entre sus poderes. Por eso en el juego ambos serán muy similares, aunque sus ataques con la espada de luz tendrán un aspecto distinto. Este personaje se podrá controlar en dos o tres niveles.

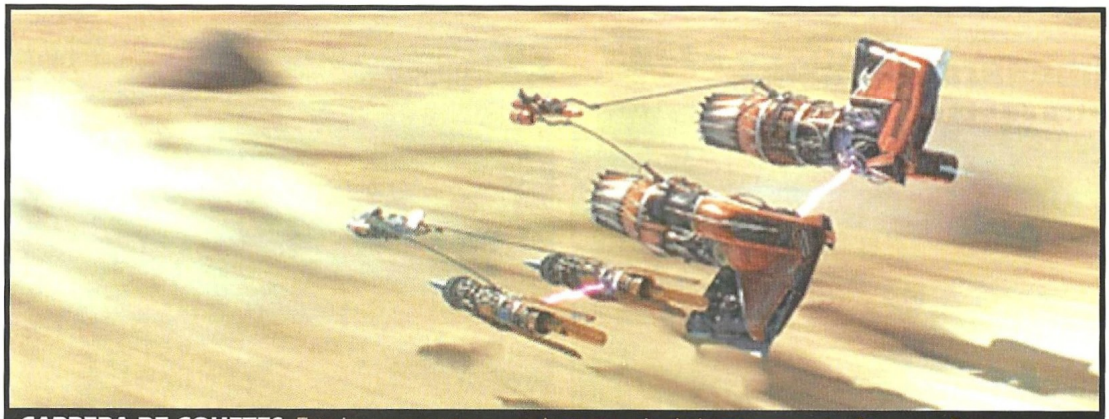
COMO EN CASA. Este es el puerto de Mos Espa, hogar del pronto famoso Anakin Skywalker.

La Amenaza Fantasma (continuación)

pero los sentidos Jedi del Obi-Wan indican otra cosa. Los puzzles son en su mayoría sencillas misiones y usos de objetos del inventario. El protagonista puede necesitar la ayuda de un determinado personaje, pero éste no querrá hacer nada a menos que se le ayude a arreglar su vehículo. Así que hay que conseguir una pieza de repuesto en una tienda, pero para ello, es necesario hacer un favor al tendero. La mayoría de los puzzles en La Amenaza Fantasma son variaciones de esto: dar un objeto para conseguir otro o hacer algo por alguien para conseguir un favor.

Además de trampas, acción y puzzles de inventario, hay casi 70 personajes que conocer (sólo en lugares como Mos Espa hay docenas de ellos). Algunos de ellos están ahí sólo como parte de la ambientación del juego, y simplemente saludarán o se mostrarán indiferentes. Otros buscarán

POR LA PAZ En una de las primeras secuencias, Obi-Wan y Qui-Gon deben abordar esta nave de la Federación para negociar la paz entre la Federación Comercial y Naboo.



CARRERA DE COHETES. Esta imagen pertenece a la secuencia de la carrera en La Amenaza Fantasma. LucasArts asegura que será tan excitante que el público querrá revivirla en Racer.

pelea. Algunos personajes estarán ahí para ofrecer misiones accesorias. En la mayoría de esos casos, pedirán un favor. Por ejemplo, una alienígena en Mos Espa pedirá a Obi-Wan que busque a su hijo, y a cambio le dará ciertos objetos imposibles de conseguir de otra manera.

Estas misiones accesorias son completamente opcionales, pero pueden marcar una gran diferencia en el resto del juego. En uno de los primeros niveles, Obi-Wan hará su primera visita a Theed, donde encontrará a un ciudadano Naboo encarcelado que le pide que le libere. Si se le ignora seguirá encarcelado cuando el protagonista vuelva a Theed. Sin embargo, si se le ayuda, la siguiente vez que Obi-Wan vaya a Theed recibirá como agradecimiento información y quizá algunas armas que de otra forma no obtendría.

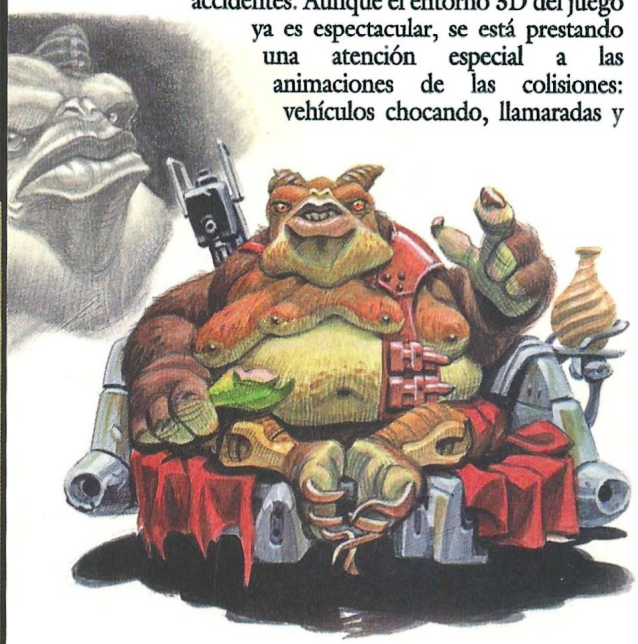
RACER (continuación)

tiene toda la pinta de ser Hoth), otro en las altas nubes de una mina de gas con grandes pedazos de vía perdida para dar gigantescos saltos (quizá Bespin), y uno más a través de una aldea en la montaña y un pantano que conducirá al corazón de un volcán para salir por el otro lado. Uno de los más interesantes es el circuito ambientado en un asteroide que se utilizaba como prisión: el podracer dejará el suelo para sacudirse entre paredes y techos atravesando tubos de gravedad cero.

Para hacerlo más peligroso aún, muchos circuitos tendrán accidentes adicionales, como túneles de lava, lagos de metano ardiendo, lluvias de meteoritos, ciclones y jinetes Tusken. La maniobrabilidad de los podracer permitirá a los jugadores desplazarse verticalmente para atravesar cañones y evitar otros obstáculos físicos.

Piezas de desguace

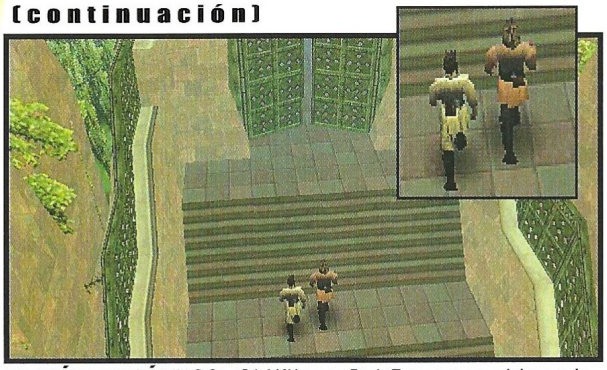
Con tantos impedimentos, cabe esperar montones de accidentes. Aunque el entorno 3D del juego ya es espectacular, se está prestando una atención especial a las animaciones de las colisiones: vehículos chocando, llamaradas y



GRANDES PROBLEMAS. Los campeones que hay que derrotar son muy variados, como demuestra este boceto de uno de ellos.

LOS JUEGOS DE STAR WARS: EPISODIO I

La Amenaza Fantasma
[continuación]



EL DÚO DINÁMICO. Obi-Wan y Qui-Gon van a visitar a la Reina Padme.

Además de proporcionar misiones accesorias y dar vida al juego, los personajes también contribuyen al avance de la trama. Hay más de 4.000 líneas de diálogo, aunque dependerá de las decisiones tomadas durante el juego cuántas de ellas se escuchan. Si insultas a un personaje o traicionas su confianza, podrías cerrar vías de comunicación e impedir que se produzcan las ofertas de misiones accesorias. Entre los muchos personajes que se econtrarán están Anakin Skywalker, Shmi Skywalker (madre de Anakin), Jar Jar Binks (la versión de Chewbacca en la precuela), y Darth Sidious (el villano principal). La mayoría de los actores de la película interpretarán también sus voces en el juego, aunque Natalie Portman (la Reina Padme), Ewan McGregor (Obi-Wan) y Liam Neeson (Qui-Gon) no lo harán con casi toda seguridad.

SIERVOS DE LA FUERZA

LA REINA PADME:

Natalie Portman pondrá cuerpo y voz en la pantalla a la reina de Naboo, una figura clave en el juego. Obi-Wan y Qui-Gon tendrá que protegerla y escoltarla hasta el planeta Coruscant, donde pedirá ayuda al Senado Galáctico para su pueblo. El jugador podrá controlarla en los últimos niveles del juego. Físicamente es más débil que los Jedi y Panaka, pero puede tener a sus órdenes hasta cuatro guardaespaldas que la seguirán por el nivel. Cuando se presente una situación hostil, tendrá a su disposición una serie de órdenes para dar a sus lacayos, quienes explorarán por ella, lucharán por ella y proporcionarán cobertura mientras la Reina hace algo.

EL CAPITÁN PANAKA:

El jefe de la guardia personal de la Reina Padme será Hugh Quarshie en el filme. Sólo se le controlará en un nivel o dos. No tiene poderes Jedi ni tampoco escolta, pero seguramente podrá acceder al mayor arsenal del juego, incluyendo pistolas láser y otras armas futuristas.

RACER [continuación]

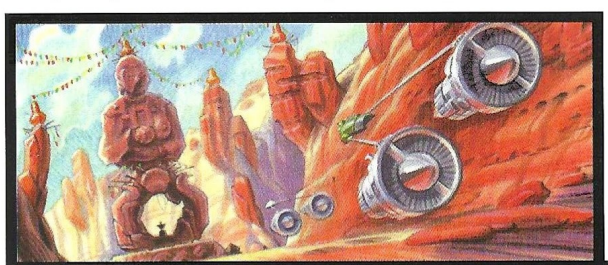
mucho más. Habrá que tener suerte para no ser ese piloto que termina dando vueltas sin parar en su cápsula, rebotando contra las paredes de un cañón por tener un solo motor destrozado para acabar explotando con una inmensa bola de fuego.

Afortunadamente habrá varias formas para evitar esto. Para empezar, cada circuito tendrá múltiples rutas y atajos. Además, cada podracer se repara automáticamente –siempre y cuando no esté totalmente destrozado– pero este proceso de autorreparación disminuirá la velocidad.

Todo eso está muy bien, pero la mejor opción llegará en el momento de invertir las ganancias en la compra de distintas mejoras y piezas, cortesía de un oscuro personaje llamado Watto que vende piezas de podracer. Si no hay dinero siempre se podrá rescatar alguna pieza de desguace, pero por desgracia son menos fiables y susceptibles de explotar en medio de una carrera a todo gas.

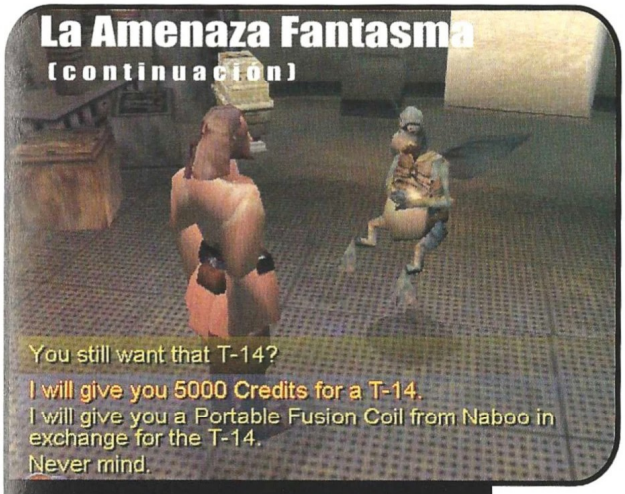
Con siete sistemas de rendimiento que alcanzar y seis piezas disponibles por cada uno de ellos, el jugador tendrá que tomar muchas decisiones a la hora de personalizar su podracer. ¿Aumentar el repulsor a costa de la aceleración? ¿Mejorar la capacidad de reparación automática dos niveles, o comprar mayor capacidad de giro y más velocidad?

Sin duda una de las primeras mejoras que habrá que hacer en cuanto surja la oportunidad será la del sistema de refrigeración. Los pilotos pueden aumentar la potencia de sus motores, que se cargarán lentamente con un turbo antes de salir disparados eliminando al resto de la competición, pero hay un peligro: demasiada potencia quemará los motores dejándote en último lugar. Al mejorar los sistemas de refrigeración se podrá llevar el podracer al límite sin temor a una explosión imprevista.



FRÍO Y CALIENTE Esta imagen preliminar muestra dos de los muchos mundos en que se competirá: uno es un planeta desierto con grandes llanuras y elevadas torres de piedra, y el otro una colmena de túneles helados.

La Amenaza Fantasma (continuación)



SALUDOS Al hablar con muchos de los personajes, se consiguen misiones e información.

La experiencia Star Wars

Lo más impresionante de la Amenaza Fantasma es la ambientación y la forma en que el jugador se zambulle en la atmósfera del juego sintiéndose parte de él. Si bien los puzzles y la ambientación no parecen nada del otro mundo, el nivel de detalle y la sensación de inmersión (estar dentro del juego) son extraordinarios. En el nivel del pantano en Naboo, hay bandadas de aves alienígenas revoloteando, extrañas criaturas arrastrándose por el lodo y androides de batalla efectuando patrullas. En el planeta Coruscant el tráfico plaga el cielo mientras naves espaciales entran y salen de lo que obviamente es una gigantesca y ajetreada ciudad. En Mos Espa hay vendedores en casi cada puerta, niños jugando en las calles y viandantes que ponen el toque final a la ciudad.

Por supuesto es perfectamente posible matar a los personajes, pero evidentemente la actitud de los ciudadanos de cualquier sitio hacia el protagonista, cambiará radicalmente. En la presentación realizada por LucasArts,

RACER (continuación)

Carros de fuego

Habrá más de 20 vehículos en el juego, pero sólo seis de ellos estarán disponibles al principio. Los nuevos estarán disponibles una vez derrotados los campeones de algunos circuitos. A medida que más campeones y podracers vayan estando disponibles, se podrá escoger el vehículo o personaje que se ajusta mejor a una carrera en concreto. Cabe esperar una gran variedad en los tipos de vehículo, desde los más pequeños a los grandes mastodontes con mucha potencia y velocidad pero poca capacidad de giro.

No será fácil tener acceso a esos podracers adicionales, puesto que existe una razón para que todos esos individuos sean campeones en sus

BONITOS Y VARIADOS

Hay podracers de todos los tamaños y colores. El primer competidor será el joven Anakin Skywalker, entre los pocos que habrá disponibles al principio del juego. El segundo vehículo estará disponible en el transcurso del juego, y merece la pena destacarlo porque es el único que no ofrece contacto visual con el circuito: su cápsula circular ciega al piloto. Afortunadamente está equipado con un dispositivo de escáner que además de ser único, proporciona una vista virtual del circuito. El último vehículo será el de Sebulba, el último campeón que hay que derrotar en el juego y principal rival de Anakin en la película. Si le derrotas podrás usarlo en las partidas multijugador, lo que advertirá a los otros jugadores que eres lo bastante bueno como para terminar el juego.

LOS JUEGOS DE STAR WARS: EPISODIO I

La Amenaza Fantasma
(continuación)

¿DÓNDE ESTÁ LA REINA?. De camino al Palacio de la Reina en Theed, surgirá la pregunta. ¿Cuál es la conexión entre los Señores Oscuros de Sith y los enemigos de la Reina en la Federación Comercial?

Obi-Wan mató a un inocente, y los niños que jugaban en la calle empezaron a gritarle: "¿A quién va a matar ahora, señor?". Big Ape afirma que los personajes de ambientación (los extras), reaccionarán a la violencia de diferentes maneras. Algunos pueden huir por temor, otros pueden conducir a más violencia, y algunos pueden pedir ayuda. Además, pueden aparecer guardias para detenerte. Es posible luchar contra ellos, pero esto sólo produciría un considerable aumento en el número de cadáveres. Por desgracia, Big Ape también dijo que no habrá ninguna posibilidad de pasarse al Lado Oscuro (no está en el guión), la violencia sin sentido dificultará la vida del jugador: ciertos personajes se negarán a hablar, haciendo más duro el cumplimiento de los objetivos.

El terreno de juego

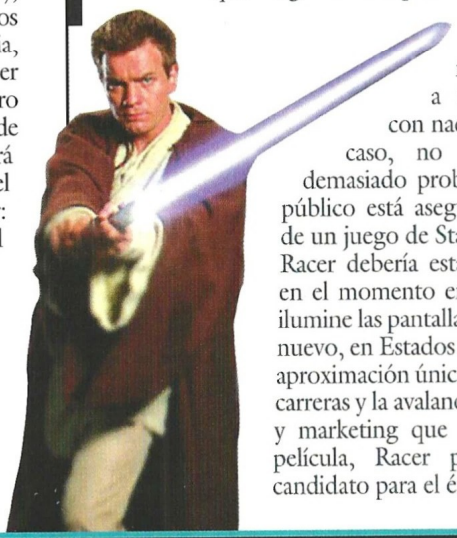
Habrá 11 niveles ambientados en 6 mundos diferentes (sin contar las zonas secretas). Los entornos que se mostraron en la presentación incluían los pasillos de la nave de la Federación (similares a los de Cloud City), una ciudad submarina bajo una cúpula, el palacio de la Reina Padme, los pantanos de Naboo, rascacielos en Coruscant que

RACER (continuación)

circuitos. Para decirlo claro: hacen trampas. Los rivales ta empujarán contra muros, arrojarán minas para sacar tu vehículo del circuito, y congelarán o sobrecalentarán tus motores. Los más astutos –por no emplear una palabra malsonante– romperán el haz magnético que mantiene conectados ambos motores del podracer del jugador, haciendo que cada uno se impulse en una dirección diferente. Con este lazo roto, el piloto tendrá suerte si es capaz de evitar partirse en dos, y no digamos ya si logra seguir en la competición.

Si se sobrevive lo suficiente, llegará el momento de enfrentarse a Sebulba, el campeón de campeones, un personaje de la película. Si se derrota a Sebulba se podrá jugar como él, lo que sin duda supondrá una ventaja en multijugador –al menos una ventaja psicológica. Pero se consiga esto o no, es posible guardar y utilizar podracers personalizados en las partidas multijugador.

Racer tendrá, en principio, soporte para ocho jugadores en red o Internet. LucasArts quiere que alguna compañía online ponga servidor para Racer, pero aún no se ha llegado a ningún acuerdo con nadie. En cualquier caso, no deberían tener demasiado problema, ya que el público está asegurado al tratarse de un juego de Star Wars.



Racer debería estar en las tiendas en el momento en que la película ilumine las pantallas de los cines (de nuevo, en Estados Unidos). Con su aproximación única al mundo de las carreras y la avalancha de publicidad y marketing que acompañan a la película, Racer parece todo un candidato para el éxito veraniego.

La Historia comienza

A través de diversas fuentes, hemos conseguido reunir el argumento de la película (y el juego, claro). Si prefieres que te sorprenda la película cuando quiera que vaya a ser su estreno en España, deja de leer ahora mismo. No todos los detalles están confirmados, pero hasta donde hemos podido saber, esto es la historia oficial.

El juego comienza como la película, con Obi-Wan y Qui-Gon reuniéndose con oficiales de la Federación Comercial a bordo de una nave espacial en la órbita del planeta Naboo, pidiéndoles que levanten el bloqueo que han levantado alrededor del planeta. Sin embargo la Federación no tiene la más mínima intención de negociar por las buenas, y revela su alianza con los Señores de Sith (la misma orden que más tarde llamará maestro a Darth Vader).

(!Atención: destripa la película!)

Obi-Wan y Qui-Jon logran escapar de la nave de la Federación y consiguen llegar a Theed, la capital de Naboo. Allí se encuentran con la Reina Padme y se ofrecen a escoltarla hasta Coruscant, donde ella pedirá ayuda al Senado Galáctico. Los detalles no están muy claros, pero parece ser que en algún punto del camino, conocen a Anakin Skywalker y éste se une a ellos. La situación empeora y Naboo sufre un ataque directo por parte de las fuerzas de la Federación Comercial y Darth Sidious, el villano principal de la película. Anaki, Obi-Wan y el resto de los Jedi corren a defender a la Reina Padme.

Esto es todo lo que sabemos por el momento... el resto en la película.

La Amenaza Fantasma (continuación)

parecían flotar sobre las nubes, y los mercados desiertos de la ciudad portuaria de Mos Espa en Tatooine. Cada uno tenía su propia identidad, aspecto, personajes, sonidos y enemigos –entre los que hay nuevos androides y alienígenas–.

Los niveles del juego se suceden como los capítulos de un libro, a diferencia de los niveles de otros juegos de acción. Cada uno terminará con una secuencia animada pre-renderizada que pondrá fin a ese nivel y dará paso al siguiente. La secuencia final del nivel uno, por ejemplo, muestra a Obi-Wan escapando de las garras de la Federación y aterrizando en un pantano, separado de Qui-Gon y perseguido por tropas Nimoudian. El segundo nivel comienza con Obi-Wan metido en lodo hasta las rodillas. Armado con el conocimiento adquirido gracias a la secuencia animada, el jugador tendrá que explorar el pantano en busca de la ciudad de Theed y cualquier rastro de Qui-Gon.

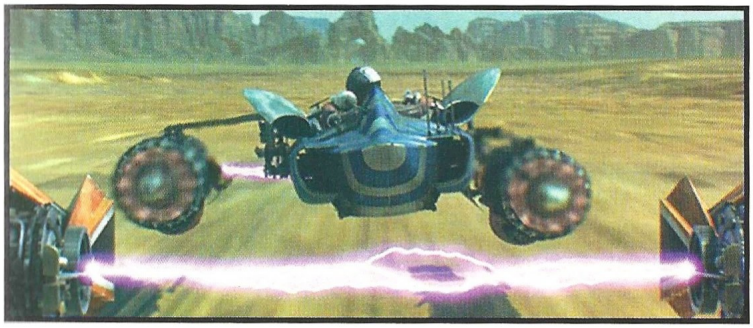
Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma está previsto para salir al mismo tiempo que la película (en Estados Unidos). Big Ape está puliendo el equilibrio del juego, diferenciando los cuatro personajes, retocando gráficos y añadiendo música y voces.

La Amenaza Fantasma no se presta a una opción multijugador, así que no habrá tal cosa en el juego. Sin embargo, es Star Wars, así que no necesitará de ello para atraer a las masas. El truco estará en mantener la atención del jugador cuando éste tenga el juego en sus manos. Algunos aspectos del juego son aún un tanto oscuros, como por ejemplo el equilibrio entre los cuatro personajes para que todos resulten atractivos individualmente, y si el juego será apto para novatos sin dejar de satisfacer a los jugadores expertos.

A pesar de todo, La Amenaza Fantasma recrea toda la película en el ordenador, un filme que muchos fans han esperado 20 años para ver. Seguramente no rompa ninguna barrera tecnológica, pero su habilidad para explorar nuevos aspectos de un universo tan popular, es prácticamente una garantía de éxito.

LO QUE ESPERABAS

Todo el mundo se muere por saber cosas de la película. Aquí hay un par de imágenes para ir abriendo boca.



¿Que ha pasado con Force Commander?

Además de los dos juegos de Star Wars Episodio I objeto de este reportaje, hay tres títulos más sin anunciar que deberían aparecer en el mercado a finales de año. Pero, ¿qué ha pasado con Force Commander, anunciado el año pasado?

En un momento dado, LucasArts dejó de hacer publicidad del juego y se retrasó la fecha de lanzamiento de Force Commander. Hubo rumores de que se estaba rehaciendo el juego para que formase parte de la saga del Episodio I, e incluso de que se había cancelado. Bien, nada de esto es cierto, según LucasArts. Force Commander está aún en desarrollo y probablemente no se terminará hasta finales de año como pronto. Estará ambientado en el mismo periodo que la primera trilogía de La Guerra de las Galaxias, y parece ser el único que lo estará en un futuro inmediato.

La última vez que pudimos verlo, Force Commander era un juego de estrategia en tiempo real y sobre superficies planetarias que tenía casi un centenar de vehículos de Star Wars, como las motos, AT-Ats y muchos otros de la primera trilogía. Aunque estaba estructurado por misiones muy al estilo Command & Conquer, utilizaba un nuevo entorno 3D con una perspectiva superior. Sus dos campañas (Alianza Rebelde e Imperio) cubrían supuestamente todo el periodo de la primera trilogía, e iban de un mundo a otro incluyendo Tatooine y Hoth. Por supuesto, algunas de estas cosas pueden cambiar, pero desde luego Force Commander parece seguir vivo, aunque LucasArts no quiera hablar mucho de él para no desviar la atención de los nuevos juegos del Episodio I.

Suscríbete a

COMPUTER GAMING WORLD

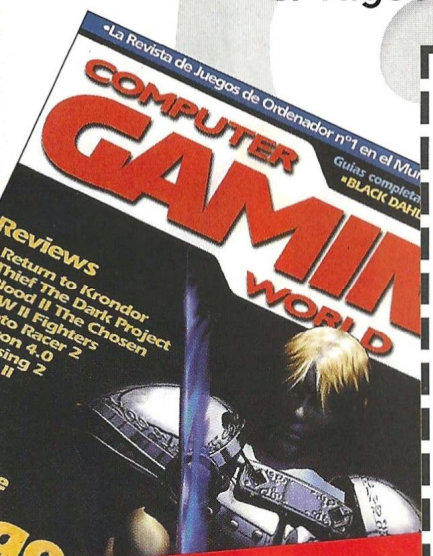
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax 91 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Si no deseas recibir más información sobre nuestra empresa u otros productos indícalo con una X en la casilla. ☐

☐ Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:
☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Firma:

Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

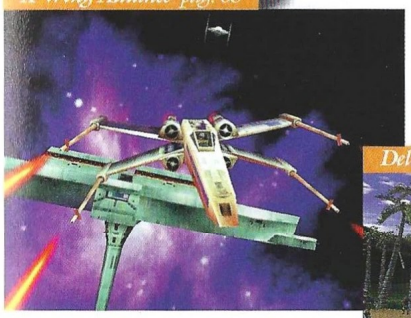
COMPUTER GAMING WORLD

IMAGEN LIMITE

Reviews

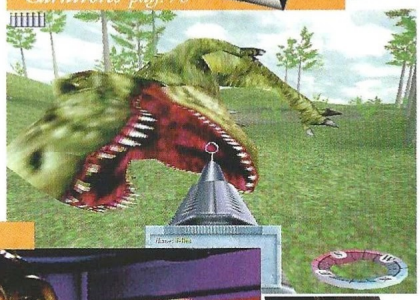
38 ..... Aventura/Rol
46 ..... Estrategia
68 ..... Acción
80 ..... Deportes
82 ..... Simulación

X-Wing Alliance pág. 68

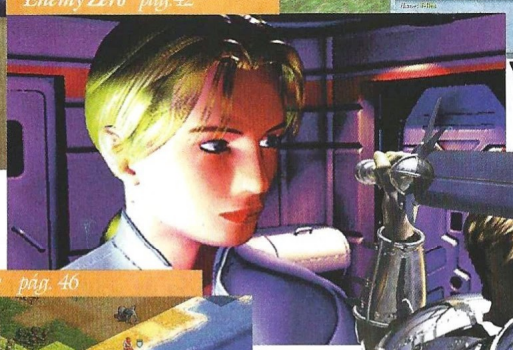


Delta Force pág. 50

Carnivores pág. 76

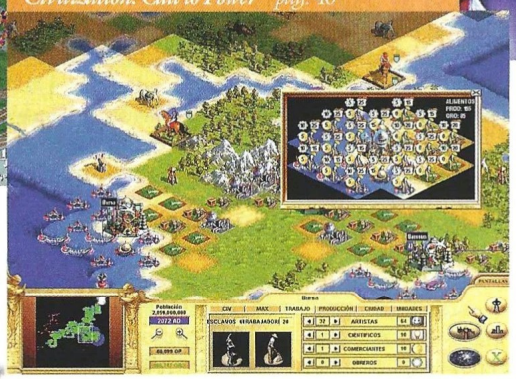


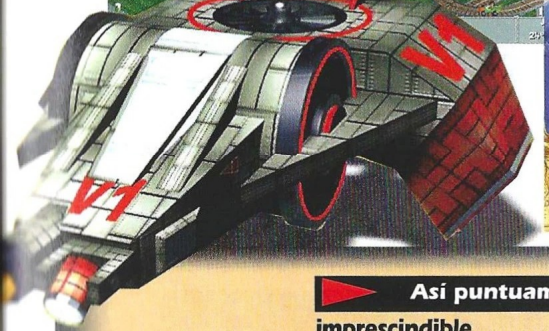
Enemy Zero pág. 42



RollerCoaster Tycoon pág. 54

Civilization: Call to Power pág. 46





Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

Un delicioso tormento

Silver

Es uno de los dos grandes juegos de Infogrames para este año (el otro es Outcast), y aunque ha sufrido un leve retraso por problemas técnicos de última hora, por fin está aquí, derrochando fantasía y calidad por todas partes.

Silver, el poderoso hechicero emperador que da título al juego, es un ser maligno por naturaleza. No importa que estuviese casado y que tenga una hija –tan malvada como él, por cierto–. Su único objetivo en la vida es hacer el mal. Su última y probablemente definitiva ocurrencia es despertar al dios caótico Apocalypse y convertirse en el emisario de la Oscuridad. Este vil acto exige un brutal sacrificio: un centenar de mujeres. Ni corto ni perezoso, Silver ordena a sus acólitos el secuestro de todas las mujeres del reino, algo que evidentemente no sienta nada bien a la población.

Y aquí es donde aparece por primera vez David, el protagonista de la aventura, un joven que aprende el manejo de la espada con su abuelo mientras su adorada esposa Jennifer se ocupa de sus labores diarias. Ante sus propios ojos la joven es secuestrada, quedando atrás un puñado de soldados para eliminarles a él y al abuelo. A pesar de sus denodados esfuerzos por perseguir a la comitiva de secuestradores, ambos héroes sufren constantes retrasos en su camino al puerto por culpa de diferentes patrullas armadas, y llegan demasiado tarde. Para conocer el destino del barco, necesitan utilizar el Telescopio de la Gran Biblioteca, pero cuando llegan hasta él se encuentran con una invasión de Imps (demonios) en toda regla.

Un retraso más. Tendrán que cerrar el portal dimensional que deja paso a los demonios y matar a su jefe antes de poder averiguar el destino del navío. Combates y más combates, y la historia se complica irremediablemente cuando entra en escena la facción rebelde que se ha reunido para acabar con Silver y su reino de terror. Así, con un hecho tras otro, esta fabulosa historia cobra cuerpo y se retuerce hasta límites insospechados, para desembocar en un tremendo y sorprendente final. El Bien y el Mal se enfrentan una vez más en nuestros ordenadores.

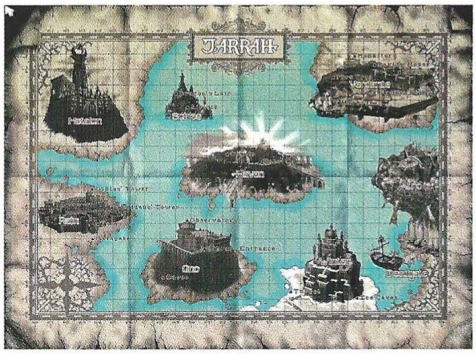
Individuos con personalidad

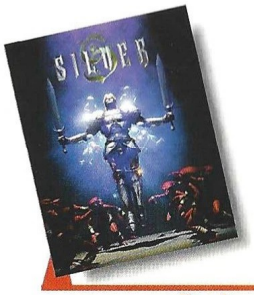
Sin duda se pasa más tiempo en Silver combatiendo que haciendo cualquier otra cosa, pero esto no significa que no haya en el juego otro tipo de elementos que lo convierten definitivamente en una aventura de acción. El principal son los personajes de ambos bandos. Por parte de los buenos hay infinidad de caracteres que ayudarán a David en su misión, pidiendo casi siempre algo a cambio, claro está. No pecan demasiado de estereotípicos, y cada uno posee una inconfundible personalidad extremada en ocasiones con gran efecto para obtener un resultado divertido, serio o aterrador.

En el caso de los malos, la abundancia es aún mayor, pero no todos están ahí para conversar. Desde los más simplones soldados a los dragones y elementales más brutales, todos tienen una única cosa en mente: acabar con David y sus aliados. Constantemente le tenderán trampas, atacándole hasta dejarle al borde de la muerte si nadie lo remedia. David sólo cuenta con su tenacidad y habilidad para derrotarles, aunque tiene ayudas diversas procedentes de armas y conjuros.

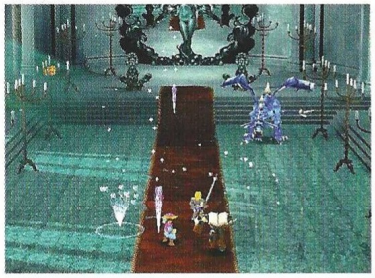
Tres a la vez

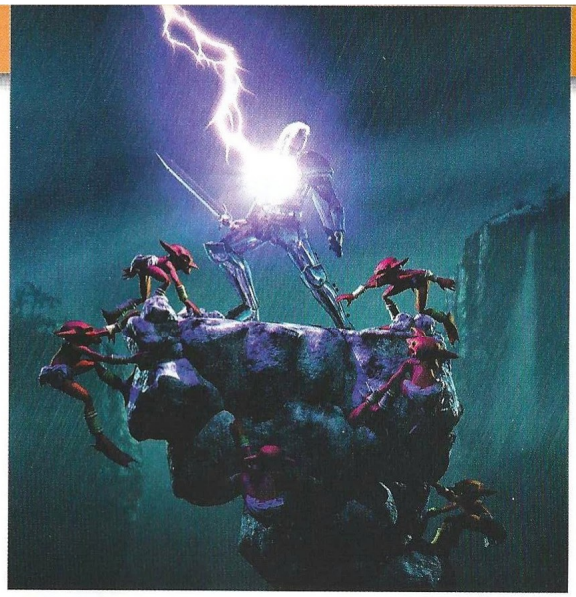
Pasado el primer acto del juego, se puede controlar a más de un personaje (con un máximo de tres al mismo tiempo), lo que aumenta las posibilidades de éxito, pero también los quebraderos de cabeza del jugador por tener que mantener con vida a alguien además del protagonista. Los dos o tres personajes que se puede llevar, seguirán al seleccionado o bien harán lo mismo que él, pues

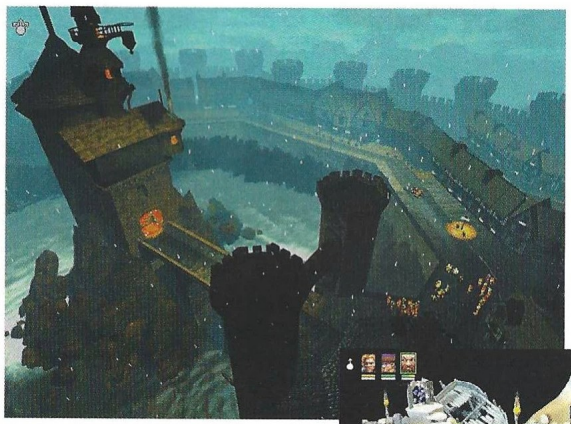




Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, SVGA, Windows 95/98, CD-ROM 8x, disco duro, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames







Así, con un hecho tras otro, esta fabulosa historia cobra cuerpo y se retuerce hasta límites insospechados

existen dos métodos de selección y control. Con el normal, se dirige a uno de ellos y los otros le siguen , aunque parece que en ocasiones andan escasos de iniciativa incluso si de defenderse se trata. En la otra modalidad, uno de los personajes sigue siendo el cabecilla del grupo, pero los demás cumplirán las mismas órdenes que reciba el jefe, como moverse a un lugar determinado o atacar.

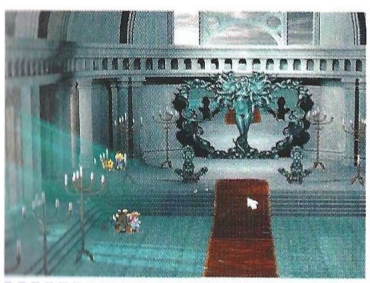
Lo curioso de Silver en el caso de controlar varios personajes, es que todos comparten el inventario de David, siendo esto una ventaja desde cierto punto de vista pero algo absurdo y poco realista desde el opuesto. En cualquier caso, hay que destacar al respecto que todo en el juego transcurre en tiempo real, por lo que mientras se pierde el tiempo en acceder al inventario para cambiar de arma, comer o lo que sea, el personaje puede estar recibiendo una soberana paliza.

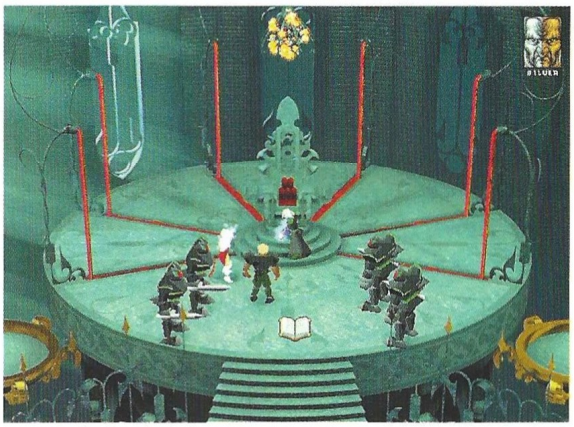
El truco es...

Consume la comida que necesites, y resérvala si te va a curar más puntos de los que tienes. Cuando tengas el hechizo de curación empléalo esperando a recargar energía todas las veces necesarias, y deja los alimentos para los combates donde tengas que usar la magia.

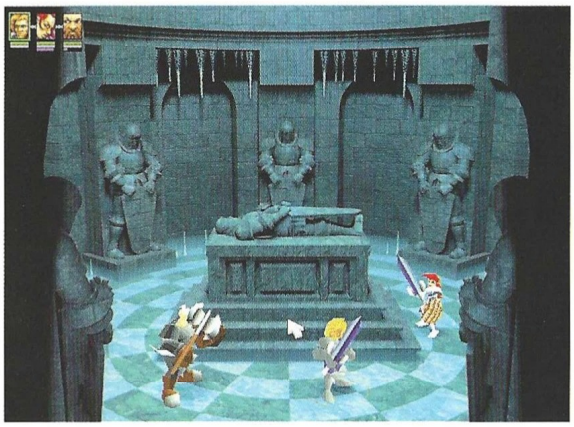
Exquisiteces

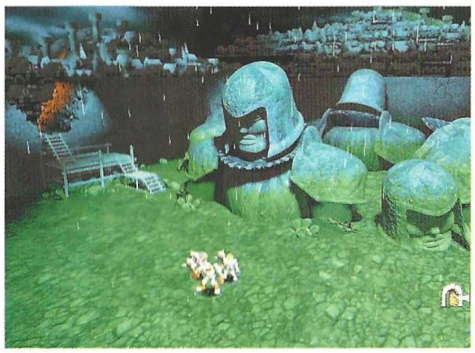
Con el botón derecho del ratón se accede a este elemento del interfaz, y pulsando los diferentes botones de que se compone se gana acceso a diversos grupos de objetos. El primero son los alimentos –que recuperan diferentes cantidades de energía con manjares tan exquisitos como





Hay toda una gama de movimientos laterales, fintas y ataques especiales imprescindibles para enfrentarse al enemigo



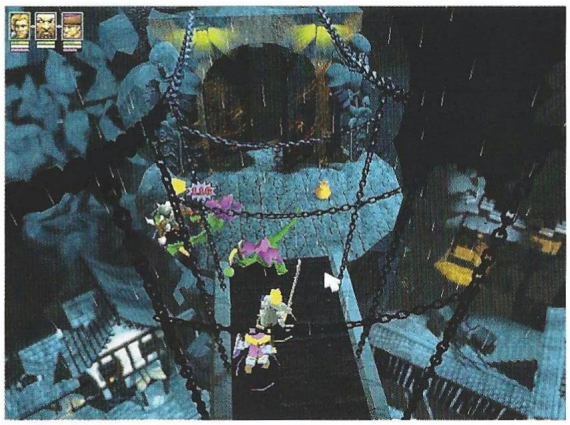


rata a la parrilla–, después están los conjuros –que vienen dados por los ocho orbes que David debe encontrar para derrotar a Silver–, las armas de proyectil, los objetos mágicos, la mochila –que ofrece acceso a una pantalla completa con todo el inventario, acceso a las pociones, llaves y otros objetos–, el escudo, el arma de combate cuerpo a cuerpo, y el golpe especial –una serie de ataques impresionantes que David irá aprendiendo a medida que progrese en su peligrosa aventura–.

Aunque completo y complejo, el inventario no debe asustar a nadie, pues lo único malo que tiene es el funcionamiento en tiempo real del programa, lo cual significa en muchas ocasiones perder la vida por no poder beber una poción o ingerir comida a tiempo. Y puestos a destacar problemas, hay otro grave a ratos: no se puede salvar la partida en cualquier sitio, hay que esperar a que aparezca un individuo llamado el Cronista, que permite guardar el juego. Esta teoría está bien siempre que se midan cuidadosamente sus escasas apariciones, para que no haya que repetir grandes porciones de juego. Pero en Silver ocurren cosas tan irritantes como que aparezca este señor justo antes de enfrentarse a un peligroso monstruo de final de nivel, y no después, aunque lo lógico sería que apareciera en ambas ocasiones.

Falsa moneda

El combate es otro punto medianamente conflictivo en cuanto a difícil, que no porque suponga un problema o tenga defectos. Además de asestar golpes verticales, hay toda una gama de movimientos laterales, fintas y ataques especiales que resultan imprescindibles para enfrentarse al enemigo, sobre todo con el juego bien avanzado. Por añadidura hay enemigos que sólo pueden sufrir daño en momentos determinados de su evolución por la pantalla, o bien en partes concretas de su anatomía, lo que unido a la complicación de dar un golpe u otro, o utilizar la magia y esperar a recuperar puntos para emplearla de nuevo, puede alar-



Grande y grandioso, la dimensión del mapa no consigue dar ni la más remota idea de lo inmenso que es Silver

gar un combate hasta llegar a desesperar el jugador.

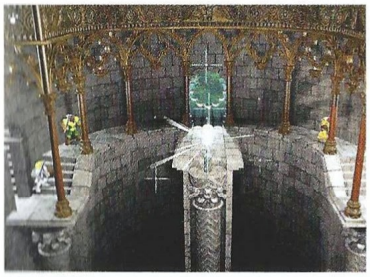
Los puzzles no suelen revestir mayor complicación que encontrar un objeto para abrir una puerta y cosas similares, si bien pueden convertirse en un serio problema dada la falsa ausencia de linealidad en el juego. A partir de un momento determinado, David conseguirá un mapa con el que ir directamente a sitios concretos, lo cual está muy bien. Las dudas surgen cuando se ha completado una zona y hay otras diez para visitar, y haber estado ya en ellas no es garantía de que no haya que volver. Mientras se busca denodadamente una solución, siguen apareciendo enemigos casuales y nunca el dichoso señor para salvar la partida, lo cual empeora las cosas.

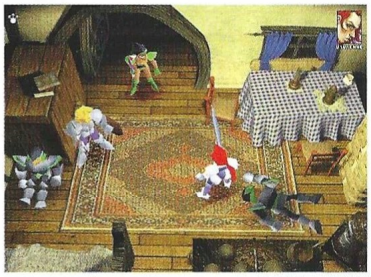
A veces un personaje o el hallazgo de un objeto harán obvio el paso a dar a continuación, pero otras el nuevo camino a explorar puede ser una salida que antes no estaba disponible en una pantalla concreta, exigiendo con ello que el jugador dé largos paseos.

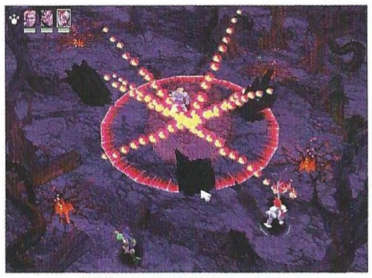
Grande y grandioso, la dimensión del mapa no consigue dar ni la más remota idea de lo inmenso que es Silver. Sus fabulosos escenarios, contemplados desde múltiples cámaras que varían lo que de otra forma habría sido un anodino deambular por bonitos lugares, ofrecen un impresionante espectáculo visual que pocos juegos de esta clase han conseguido nunca (la excepción podría ser Final Fantasy VII, lástima que el resto del juego no estuviera a la misma altura). Cada sección o acto del juego abre el paso a nuevos lugares que explorar, y cada uno de ellos posee una atmósfera diferente de los demás que logra conferirle esa ambientación única y necesaria para la variedad consistente.

Con el juego de cámaras y los efectos de iluminación, el clima –lluvia, nieve, sol–, sonidos y toda suerte de aderezos muy bien situados, se ensalza esa ambientación de tal manera que ningún espectador sentado junto al jugador sería capaz de despegarse del ordenador.

Silver contiene muchas sorpresas, giros y requiebros del argumento, grandes bestias que derrotar, niveles de experiencia para los personajes y muchas otras cosas. Pero por encima de todo es poderosamente atractivo, exquisito en detalles y deja muy buen sabor de boca. El jugador se verá a sí mismo diciéndose: "bueno, llego al siguiente punto para salvar la partida y lo dejo por hoy". Nunca lo hará hasta que el cansancio físico le venza. Además está en castellano (texto y voces). Una aventura absolutamente imprescindible.







Calificación

Silver

Pros: Todo en Silver es atractivo, desde su presentación al diseño y la trama, la evolución de los personajes en el desarrollo del juego y la atmósfera recreada.

Contras: El sistema para salvar partidas podría haber observado una mejor distribución de los puntos en que se puede guardar el juego. Se echa de menos una opción multijugador.

El aliento de la muerte

Enemy Zero

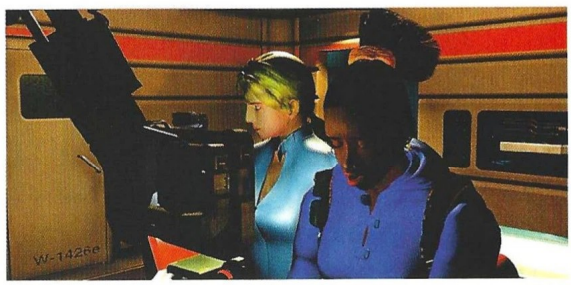
Una presencia se oculta en el interior del gigantesco vehículo que se dirige a la Tierra. Los instrumentos de la nave han detectado algo disparando las alarmas pero, que el ojo humano no pueda percibirlo, no quiere decir que no exista. Su presencia es tan real como el rastro de cadáveres despedazados que irá dejando a su paso...

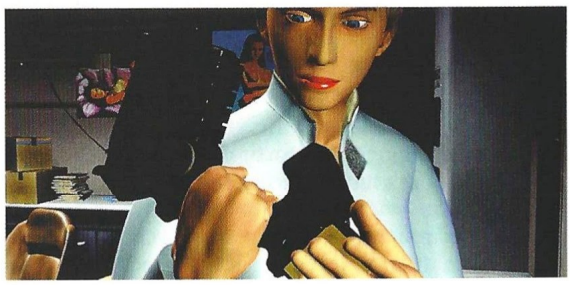
Este juego tiene un argumento casi calcado de la primera parte de la trilogía Alien. Un gigantesco vehículo estelar humano con destino a la Tierra, ha sido invadido por una presencia alienígena invisible para el hombre, pero que está causando estragos dentro de la nave y sobre todo entre la tripulación. Con todo ese jaleo, Laura se despierta en su cabina de hibernación, pero sufre algún tipo de rara amnesia. No recuerda casi nada y lo único que ve a través de la pantalla de su intercomunicador, es cómo muere de forma horrible uno de sus compañeros de vuelo.

Desde este momento tu única misión será intentar ponerte en contacto con el resto de la tripulación y eliminar a los entes que pululan por los corredores de la nave. Entre los objetos que deberás llevar contigo, será indispensable el uso de un diminuto localizador de movimiento colocado en el oído, con un comportamiento muy parecido al de los usados en la película: el famoso pitido irá agudizándose a medida que vayas acercándote al bicho en cuestión, o que él se acerque a tí.

Aventura

Si bien la trama es casi un clon de la de la película, este título nada tiene que ver con los productos para PC que han sido editados hasta ahora con las licencias del extraterrestre. No es un juego de acción, aunque la haya, sino que se trata principalmente de una aventura gráfica en la que la exploración y la resolución de puzzles, tan sólo se ve enrojecida por la abundante interpretación de gore que ofrecen sus gráficos de marcado estilo manga.

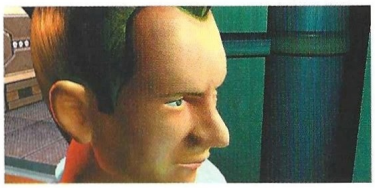


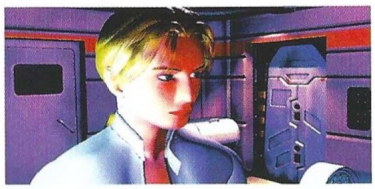


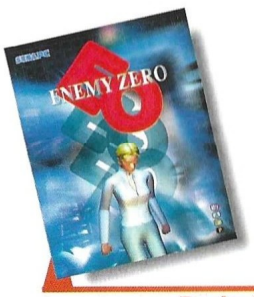
El aliciente principal, será sin duda la invisibilidad del enemigo al que nos enfrentamos. Ese hecho, que causa un gran sentimiento de presa en el jugador, unido al ruido de fondo que zumba casi constantemente desde la sala de máquinas; algún que otro portazo, que siempre acompañan mucho en estas historias, sobre todo para sacarle a uno el corazón de dentro de la caja torácica; y los inevitables "crescendo" que la orquesta bien se cuida de introducir en los momentos más apropiados; unido a todo esto, decíamos; provoca una tormentosa atmósfera más propia del ideal de tortura inquisitorial de nuestro Torquemada, que de un producto destinado al ocio, porque habrá de todo menos tiempo para permanecer ocioso mientras juegues Enemy Zero.

Manejo

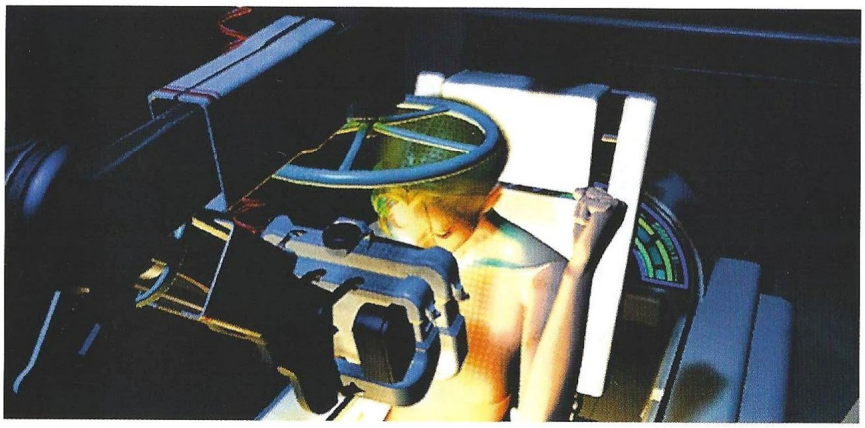
El juego ofrece un sistema de desplazamiento continuo incapaz de romper la linealidad de los aconte-



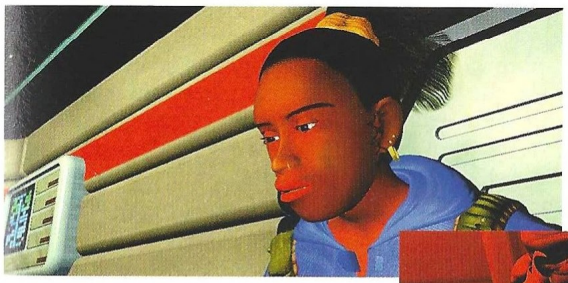


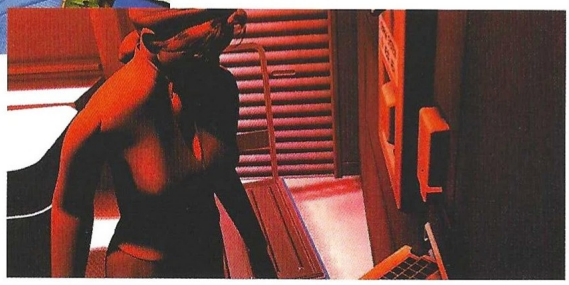


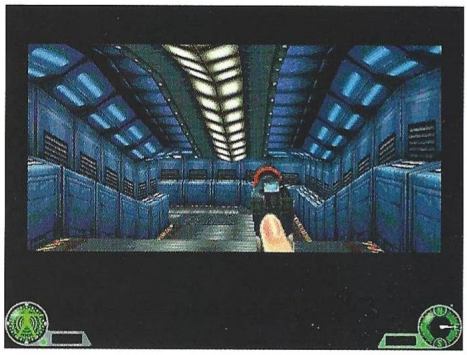
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, disco duro, Windows 95/98, CD-ROM 4x, SVGA, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Sega
Distribuidor: Sega

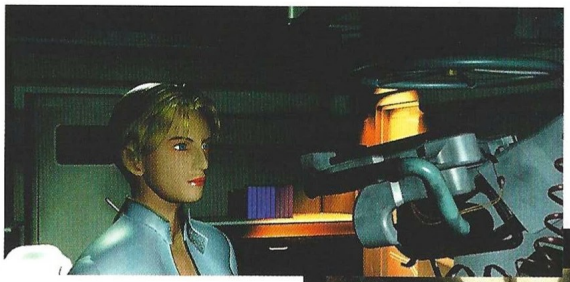


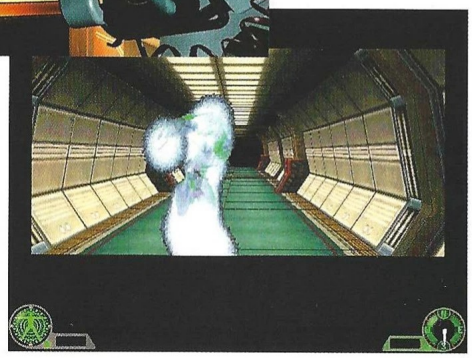
Un gigantesco vehículo estelar con destino a la Tierra ha sido invadido por una presencia alienígena invisible para el hombre







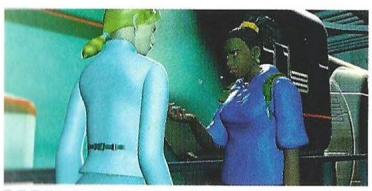


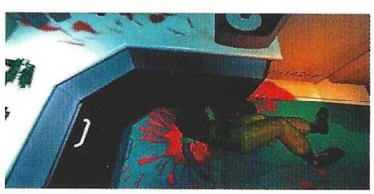


cimientos. Nunca habrá un salto brusco de una escena a otra, sino que la transición –tipo Versalles, pero sin poder pararte a mirar tu entorno como te apetezca–, será suave como en las películas y no ofrecerá posibilidad de confusión alguna. Muy pocas teclas, un inventario para ir guardando desde dedos amputados hasta tarjetas electrónicas, pasando por algún arma para las escenas arcade-matabichos, y diversos objetos que te serán necesarios para avanzar en el juego, son las características que, unidas a tu inteligencia y a una inexcusable capacidad de deducción, mejor subrayan la retadora naturaleza de esta producción de Sega, rescatada directamente del mundo de la consola –como siempre ha ocurrido– para nuestros PC's, años después de su lanzamiento primero. Contemplando las imágenes que acompañan este artículo, puede parecer que la máquina en donde hagas correr el juego necesite tarjeta 3D y mucha potencia para funcionar, pero no es cierto. Si la tienes, mejor, pero si careces de ella, podrás disfrutar este producto en condiciones que, si bien no serán las óptimas, resultarán bastante aceptables. En fin; una buena aventura gráfica que, si bien en su esencia no presenta grandes originalidades, tampoco obvia calidades ni visuales ni sonoras ni argumentales. La magnífica realización, y ese aspecto de película manga de dibujos animados, hace brillar este producto, ofreciendo algo viejo y nuevo al mismo tiempo.

El truco es...

En el mapa que aparece en la terminal de comunicaciones disponible en las habitaciones, está señalado como "stair" el lugar a través del cual podrás bajar al sótano. Tendrás que usar el elevador manual, no el ascensor.





Calificación

Enemy Zero

Pros: Gráficos muy envolventes. Perfecta adaptación de imagen y sonido a la trama. Misterioso y adictivo.

Contras: La historia es casi una copia exacta de la saga Alien.

Una espera inútil

Red Guard

Daggerfall y Battlespire son los dos predecesores de Red Guard dentro de la saga The Elder Scrolls. Sin duda el mejor es Daggerfall, y el último es todo un experimento fallido.

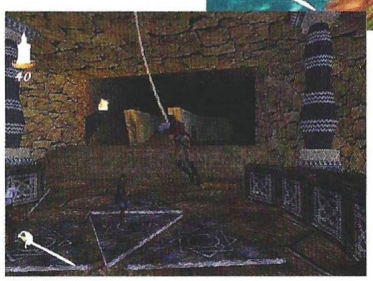
El mercenario Cyrus recibe una carta de un antiguo compañero de armas y amigo, Tobías, explicándole que su hermana Iszara ha desaparecido. A punto de embarcarse en una nueva aventura, Cyrus lo deja todo para dirigirse a Stros M'kai, donde su amigo le aguarda. Poco antes de llegar su nave sufre un asalto pirata, pero una vez superado el escollo, Cyrus descubre que Iszara desapareció en realidad hace tres meses. Demasiado tiempo.

Cuando sus pesquisas no han hecho más que comenzar, el mercenario se ve envuelto en intrigas políticas y divinas. Acosado por los guardias de Richton, el nuevo gobernador imperial de la isla, Cyrus se pasa la mayor parte del tiempo escondiéndose, huyendo y combatiendo, pero al mismo tiempo avanza lentamente en su investigación. El desarrollo de la misma le llevará ha visitar otros lugares y adentrarse en peligrosos territorios de los que a duras penas escapará con vida. Además, terminará por descubrir que esa hermana a la que no ve hace tantos años y a cuyo marido mató tiempo atrás, no es exactamente como él creía, ni tampoco lo que él siempre había pensado. En Stros M'kai todo el mundo tiene oscuros secretos.

En el camino correcto

Esta atractiva historia se enreda una y otra vez llevando cuidadosamente al jugador hacia el final, aunque no por ello coarta su libertad de acción, una de las principales virtudes de Red Guard. De forma similar a como sucediera en Daggerfall, Cyrus es libre de ir donde quiera y hablar con quien quiera –con ciertas limitaciones inevitables e imperativas del guión–, lo cual está muy bien pero al mismo tiempo provoca desconcierto por no estar muy seguro nunca de qué hacer a continuación (y no siempre lo obvio es lo correcto).

Cyrus puede caminar, correr, trepar, saltar, luchar, conversar, coger objetos, usarlos, combinarlos... Lo normal en una aventura 3D. El interfaz es sencillo y las teclas pocas, por lo que el manejo del personaje y el juego se aprenden rápidamente. El combate es el único punto flojo de todo esto, ya que simplemente está mal hecho y resulta difícil de ejecutar. La mejor opción a tomar ante cualquier enfrentamiento es salvar antes la partida, ya que es imposible estar seguro del desenlace.

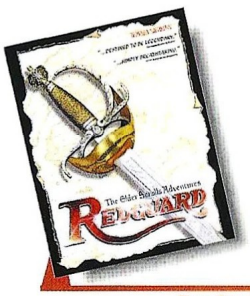


Por otro lado, tratándose de una aventura son inevitables los diálogos y puzzles, siendo los primeros más densos que de costumbre dada la complejidad y riqueza de la historia. En ellos encontrará el primer problema la mayoría de la gente, ya que Red Guard está completamente en inglés, si bien hay subtítulos (también en inglés) para alcanzar a comprender las voces que en ocasiones son imposibles de entender. Algunas de estas conversaciones pueden durar minutos que se hacen eternos, pero la información es imprescindible para jugar, así que no queda más remedio que sobrellevarlas.

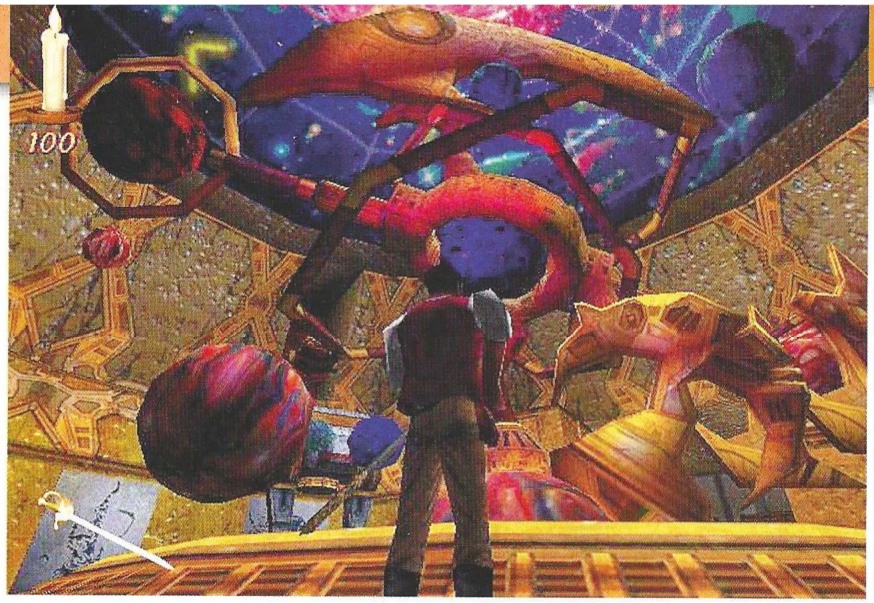
Un grave tropiezo

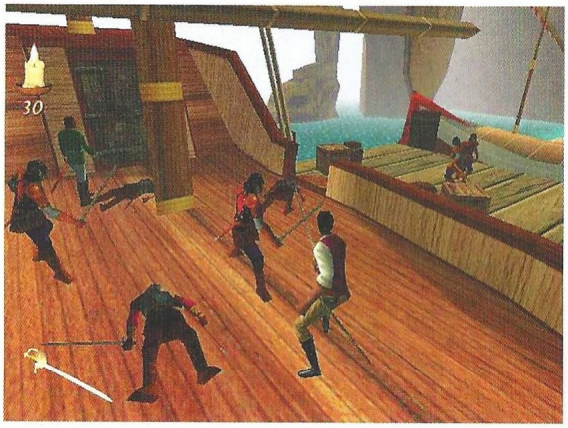
Sin embargo, al margen de estos problemas prácticamente secundarios, Red Guard tiene otro bastante grave. Es muy difícil conseguir un guión espectacular para una aventura, pero más difícil aún es contarlo de la forma adecuada y con los medios técnicos apropiados. En este punto es donde el juego se desmorona, hundiéndose en una charca de lodo hasta límites insospechados. No es culpa de los errores de clipping –que los hay–, ni de la fealdad de los escenarios o su diseño –la mayoría son bonitos y están bastante trabajados–. No es nada de eso.

El problema radica en el sistema de representación 3D (lo que los programadores llaman "engine"). En un Pentium II a 400 MHz con una tarjeta Voodoo 2 de 8 MB y una más que generosa cantidad de memoria

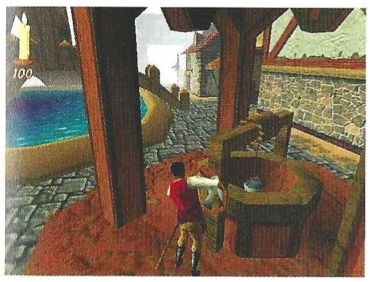


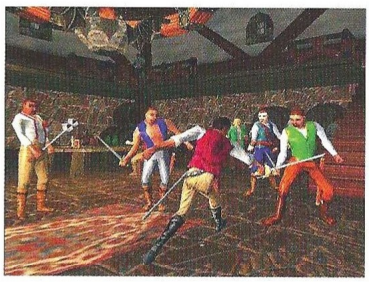
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 350MB de disco duro libres, tarjeta de sonido, SVGA, ratón, Windows 95/98, CD-ROM 4x
N° de jugadores: 1
Editor: Bethesda
Distribuidor: Virgin

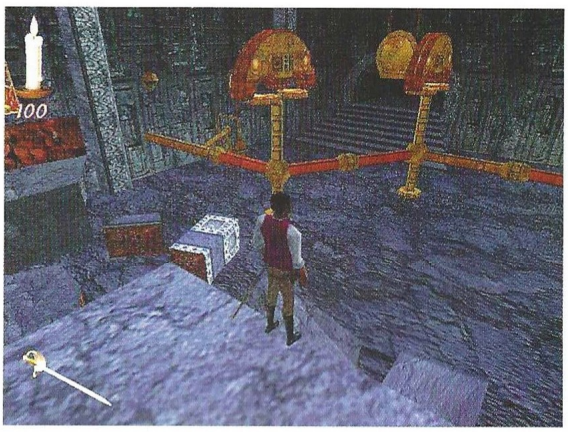




Cyrus puede caminar, correr, saltar, luchar, conversar, coger objetos, usarlos, combinarlos... Lo normal en una aventura 3D

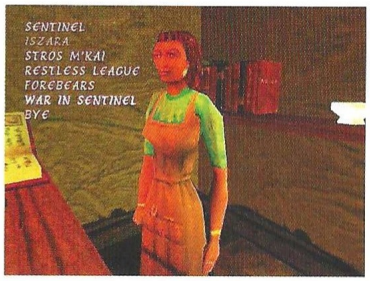






RAM (128 MB), Red Guard va despacio. En máquinas inferiores, la velocidad es similar a la de una ameba recorriendo los 100 metros lisos. La incidencia del factor velocidad en la jugabilidad es tan grande que Red Guard se hace intolerable.

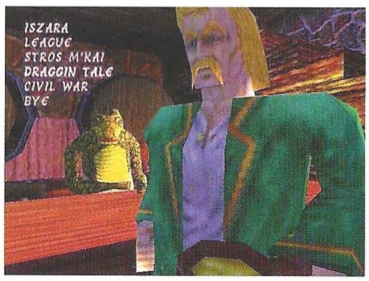
Y es una lástima, porque si prescindiéramos de este problema, el juego se acercaría bastante a lo que es King's Quest: Mask of Eternity, e incluso llegaría a superarlo en algunos aspectos como la libertad de acción. Bethesda ha estado anunciando este juego mucho tiempo, y los aficionados a la serie The Elder Scrolls lo han –hemos– esperado con ansia. La promesa era fabulosa, pero tanto anuncio y bombo se han quedado en una triste parodia de lo que pudo ser por culpa de una tecnología inadecuada.



El truco es...

Habla con todo el mundo, pero ten mucho cuidado con los guardias imperiales. Salva la partida antes de iniciar cada combate. En la sección de trucos de este mismo número encontrarás algunos códigos secretos.

No se trata de gráficos bonitos o feos, ni de errores de clipping. Desde aquí hemos defendido siempre la jugabilidad y el diseño por encima del espectáculo visual que aporta la tecnología, pero en esta ocasión, precisamente la tecnología ha sido verdugo de algo que podría haber llegado a ser fabuloso, afectando gravemente a la jugabilidad.



Calificación

Red Guard

Pros: La historia es muy buena. El diseño de todos los lugares que visita Cyrus es bastante preciosista, incluso en los abundantes espacios abiertos.

Contras: El sistema de representación 3D destroza el juego por culpa de una velocidad excesivamente lenta. Red Guard está en inglés.

Nuevos tiempos

Civilization Call to Power

Por fin ha llegado el juego de estrategia que todos los aficionados esperaban, una maravilla prometida hace tiempo que eleva la serie Civilization a niveles de adictividad realmente insospechados.

Cuando Activision compró los derechos de Civilization hizo lo único que se podía hacer, lo que realmente hacía falta desde hacía tiempo: programarlo desde cero. Pero antes de ponerse manos a la obra, contemplaron todas las posibilidades y nuevos campos a explorar y rediseñaron numerosos aspectos del juego, partiendo además de la idea de que la opción multijugador tenía que estar ahí. El resultado de todo este proceso y el posterior desarrollo es fantástico, pues manteniendo inmaculados el espíritu y la esencia de Civilization, Call to Power (CTP en adelante) ha logrado avanzar varios pasos al frente, cosa que Microprose no había conseguido hasta la fecha con sus secuelas y ampliaciones.

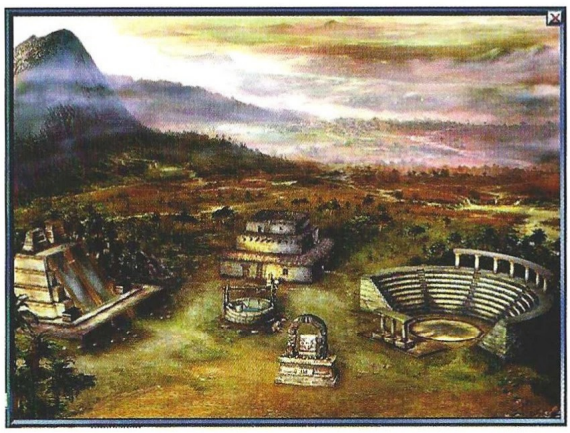
CTP es un juego de construcción de imperios y conquista donde la tecnología y el conocimiento tienen un importante papel. El planteamiento básico permite que los diferentes tipos de jugadores –principalmente científicos y militaristas– puedan conseguir la victoria manteniéndose fieles a su filosofía de juego, y también explorar múltiples opciones de dificultad, tipos de mapa y toda suerte de parámetros que se pueden configurar para crear partidas a medida.

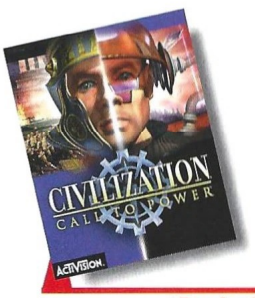
Por si alguien desconoce la serie Civilization, hay que aclarar que se juega por turnos, aunque en esta ocasión el diseño del juego permite seguir haciendo cosas mientras las civilizaciones controladas por el ordenador efectúan sus movimientos, lo cual elimina los absurdos tiempos de espera que en ocasiones se producían en los dos Civilization anteriores.

Viaje en el tiempo

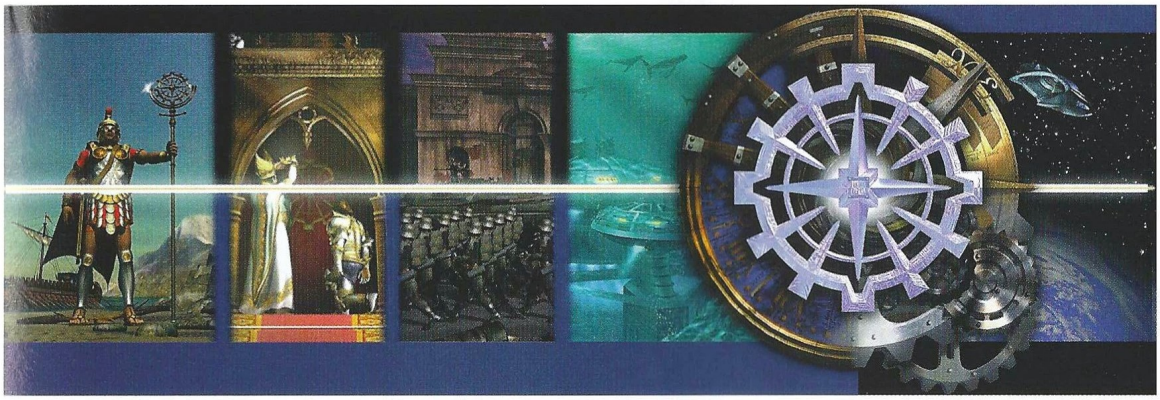
Uno de los cambios radicales que supone CTP con respecto a sus antecesores es el período de tiempo que abarca una partida normal: 7.000 largos años en los que se avanzará desde los estadios más primitivos hasta la colonización del mar, el espacio y el contacto con razas alienígenas. Estos dos elementos de juego son absolutamente nuevos y abren literalmente un nuevo universo al jugador habitual, triplicando prácticamente la superficie de colonización, yendo más allá de lo que quiso y no pudo Civilization II. Esto no significa que CTP sea Civilization con la inclusión de lo anterior, ya que la reestructuración afecta también a las ciudades y unidades terrestres y aéreas, así como a las formas de gobierno, diplomacia, comercio, economía y felicidad –entre otros importantes elementos de juego–. Tanto es así que resulta imposible condensarlo en unas cuantas páginas, pero trataremos de destacar lo más esencial.

El primer cambio que se deja notar rápidamente es el interfaz: un panel de control en la parte inferior de la pantalla permite acceder cómodamente a todas las opciones de uso común sin necesidad de navegar por infinitas ventanas que no hacen más que molestar y estorbar. Un menú desplegable ofrece las opciones genéricas y globales del juego, que sí abrirán ventanas aunque de forma mínima. Los mensajes no interrumpen constantemente, sino que se quedan reducidos a un icono que el jugador puede abrir cuando lo crea conveniente. Según su importancia, el icono que



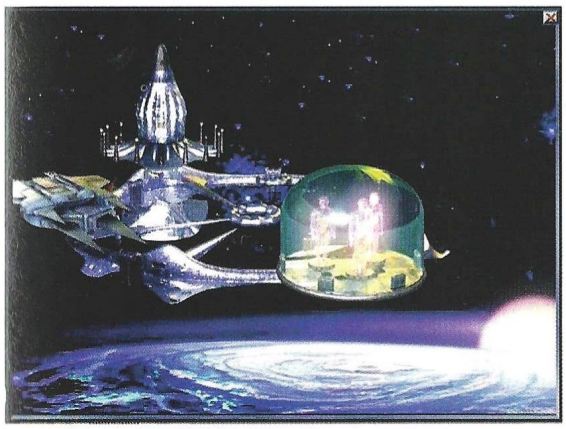


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, 32MB de RAM, 320 MB libres en disco duro, SVGA 1 MB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Activision
Distribuidor: Proein



CTP es un juego de construcción de imperios y conquista donde la tecnología y el conocimiento tienen un importante papel

los representa será uno u otro, para no perder ninguno vital. Aún así, si alguno de ellos es de prioridad absoluta y el jugador no lo ha leído o lo ha eliminado por equivocación, en el momento de pasar turno el programa informará oportunamente de qué hay que hacer antes de continuar (por ejemplo alterar la producción de alimentos de una ciudad para que sus habitantes no mueran de hambre).



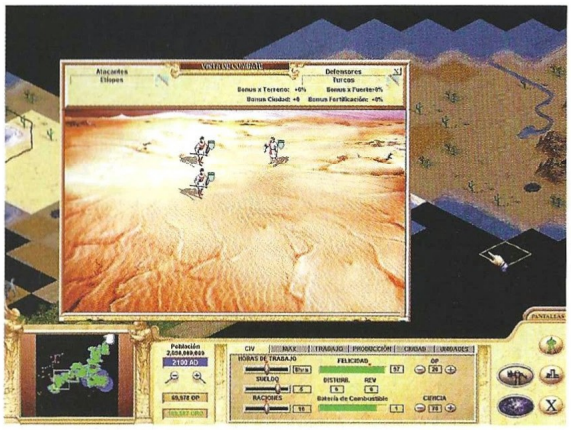
Alardes creativos

El aspecto visual también ha sufrido notables mejoras, no sólo en resolución y número de colores, sino en diversos elementos completamente accesorios que de alguna forma dan vida a la representación del mundo en pantalla. Por ejemplo, las unidades están animadas al moverse, y las rutas de comercio también ofrecen un icono en movimiento del bien transportado. El cambio de la representación de las ciudades a medida que crecen y avanzan es también visible, así como el de las diferentes mejoras que se pueden realizar en el terreno (minas, carreteras, raíles, monorraíles, granjas, etc.).

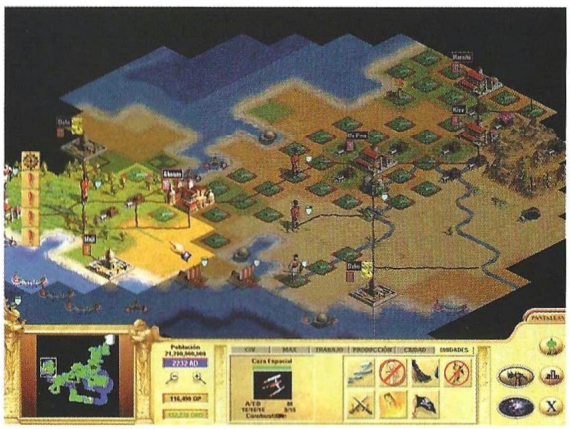
Sin embargo, el mayor reconocimiento de todos los que merece el juego, debe estar destinado al diseño de las formas de gobierno, sus unidades específicas, los avances tecnológicos y cómo afectan éstos a las posibles unidades, producción y felicidad de la civilización. Cada forma de gobierno –además de las clásicas de Civilization hay una buena dosis de novedades, como la democracia virtual y la tecnocracia– posee una unidad especial que permite realizar acciones totalmente inusitadas. Por ejemplo, un abogado es capaz de paralizar a una ciudad entera sin necesidad de un conflicto armado, un clérigo puede convertir a la población enemiga en fieles seguidores de su religión (con lo que se sublevarán si el enemigo ataca al jugador), y la televisión puede ser un instrumento de control de la ciudadanía si se dispone de los medios adecuados.

Mejor que en la realidad

El árbol tecnológico es inmenso, probablemente mucho más que en los dos primeros Civilization juntos. La introducción de espa-



Uno de los cambios radicales respecto a sus antecesores es el período de tiempo que abarca una partida normal: 7.000 largos años



ciencia ficción, entran dentro de la lógica y lo previsible para el futuro. Si bien hay avances que no aportan nada más que conocimiento, otros permiten el acceso a nuevas estructuras para las ciudades, mejoras de casilla (minas, etc.), formaciones de terreno (con tecnología, convertir pantanos en llanuras es muy fácil), nuevas unidades y por supuesto maravillas. La influencia de estas últimas en el juego es mucho mayor en CTP. Por ejemplo, construir Hollywood supone un ingreso adicional de 2 unidades de oro por cada ciudad extranjera que tenga televisión, lo cual resulta completamente lógico si se piensa un momento.

Las obras públicas, ese concepto aterrador para cualquiera que viva en una gran ciudad, son otra novedad en CTP. En lugar de utilizar colonos o ingenieros para construir carreteras, granjas y demás mejoras de casilla, se asigna un porcentaje de la producción a la acumulación de puntos de obras públicas. Un menú adicional dentro del panel de control ofrecerá todas las opciones posibles: mejoras terrestres, marinas, espaciales y del terreno. Esto permite al jugador la creación de todos estos complementos imprescindibles para la adecuada marcha de su propia civilización mientras se preocupa de cosas más importantes que avanzar una casilla con un señor y tenerle parado dos o tres turnos construyendo un camino. De esta forma, el juego gana también en dinamismo.

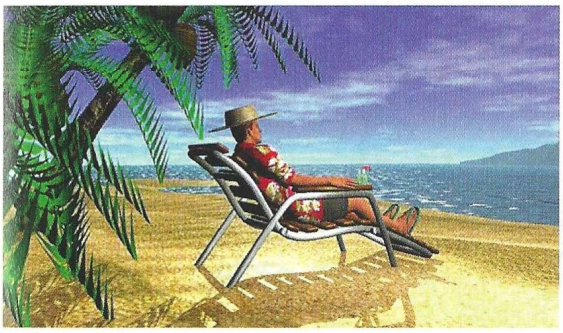
El truco es...

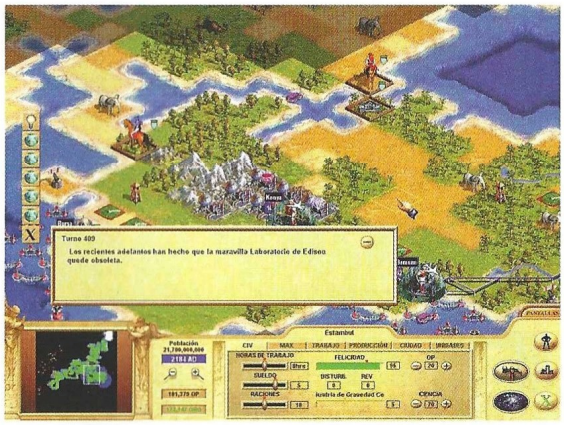
Aunque utilices una o varias unidades para explorar el mapa, no dejes ninguna ciudad sin guarnición o podrías sufrir una temprana derrota. Administra bien la producción y los recursos de cada ciudad, y no escatimes nunca en gastos para mantener la felicidad de la población.

Tráfico e influencias

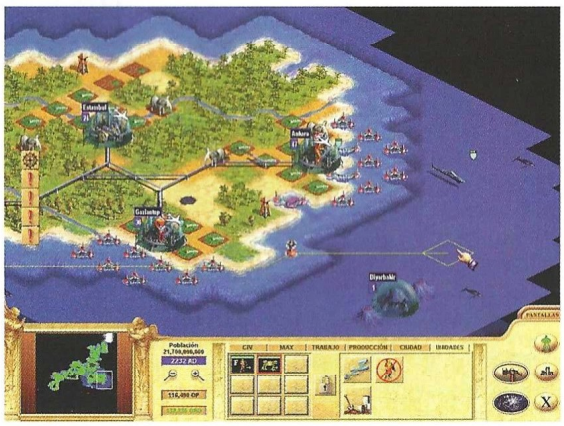
La diplomacia y el comercio son dos elementos más de los muchos que se han modificado para que –en primer lugar– resulten más cómodos, y segundo más ricos en cuanto a importancia e inferencia en el juego. Enviar un emisario a otra civilización con diferentes peticiones es notablemente más fácil que antes, y las opciones dis-

cio y mar como terrenos de juego ha obligado a ello, y aunque la mayoría de estos avances son pura





El árbol tecnológico del juego es inmenso, probablemente mucho más que en los dos primeros Civilization juntos



ponibles para ello son mucho más variadas. El comercio puede ser tan sencillo como pulsar sobre el icono del recurso pertinente y después sobre la ciudad de destino para abrir la ruta comercial, o bien se puede realizar a través de un menú que permite comprobar los precios que se obtendrán en los diferentes destinos. Esto suprime el tener que transportar manualmente caravanas de un lado para otro, aunque la existencia de las mismas sigue siendo necesaria para poder comerciar.

El equilibrio global del juego también se ha cuidado mucho, de forma que no existan brutales inclinaciones de balanza hacia uno u otro lado entre militarista y científico. Mientras que el primero desarrolla normalmente todo aquello que le permita formar un gran ejército y lo emplea para invadir al rival, el científico cuenta también con tecnologías y descubrimientos que hacen obsoletas las unidades enemigas, obligándolas a desaparecer. Guerra y paz no tienen porqué ser estados alternativos, ya que se puede evitar el conflicto casi siempre, aunque sea a través de la superioridad tecnológica. Esto también funciona a la inversa, ya que el jugador militarista dispone de un amplio arsenal con el que asestar golpes devastadores a su rival.

Más sencillo que nunca

No hay que olvidar las carreras espacial y submarina, que suponen importantes avances a nivel mundial. Unas y otras colonias se pueden conectar con las terrestres mediante diferentes sistemas, lo cual permite establecer auténticas redes de ciudades a nivel global que el enemigo tendrá serias dificultades para invadir. Una adecuada estructura de transporte permite el rápido acceso al punto necesario, y las unidades espaciales suponen una formidable ventaja sobre cualquier otra, constituyendo un factor de agresión fundamental en caso de conflicto futuro.

Hay muchos más elementos de juego como la contaminación –que funciona de una forma más coherente que en los Civilization anteriores–, las revueltas, el trabajo y la producción, todos ellos enormemente sencillos en esta edición del juego de estrategia más vendido de la historia. Sirva como ejemplo la asignación de trabajadores a los recursos disponibles para una ciudad, hasta ahora un incordio por no saber nunca realmente qué se estaba haciendo. En CTP se cambia con dos simples pulsaciones de ratón y se ve el resultado de inmediato. En cuanto a lo que a felicidad y trabajo afecta –trabajadores asignados a entretenimiento, comercio, investigación y trabajo–, sueldos, horas de trabajado, etc., todo se controla a través de unas sencillas barras de desplazamiento en el panel de control, que a través de varias pestañas ofrece acceso a las diferentes opciones de cada ciudad.

Es imposible pedir más a este juego: supera a sus predecesores con creces, es adictivo, sencillo, intuitivo y ofrece miles de horas de entretenimiento, aumentadas notablemente por la tan deseada opción multijugador que por fin se ha incluido de forma nativa y no a modo de parche creado tarde, mal y nunca. Civilization: Call to Power es un sucesor más que digno de los juegos que llevaran el nombre de Sid Meier en su título, de hecho es mejor que las últimas producciones del tal vez sobrevalorado diseñador. Un nombre que recordar a partir de ahora, ligado inevitablemente al de Civilization en Activision: Cecilia Barajas, que ha sabido hacer y llegar más allá que el propio Meier.

Calificación

Civilization Call to Power

Pros: Aunque algún día alguien hará algo mejor, de momento CTP es el máximo exponente que hay dentro de su género. Toda una obra maestra. Está totalmente en castellano.

Contras: A pesar de la simplificación del interfaz y el tutorial que incluye el juego, CTP sigue siendo un tanto árido para quien no conoce la serie ni ha jugado nunca con uno de sus títulos.

Algunos hombres buenos

Delta Force

Parece inevitable: los comandos van a seguir de moda en todas sus posibles variantes y con todos los formatos imaginables. Novalogic se aparta ligeramente de su línea habitual consiguiendo un excelente resultado.

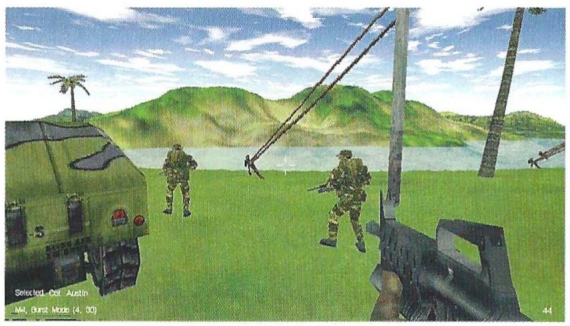
Un grupo de hombres tendrá que afrontar las más diversas misiones en países tan variopintos como Perú, Chad, Indonesia, Uzbekistán y Zemlya, desde el rescate de rehenes a la destrucción de lanzamisiles o el exterminio de narcotraficantes. Pertenecen a una fuerza especial, de esas que en las películas resultan no ser oficiales de ningún gobierno pero que siempre están controladas por los norteamericanos. Su nombre es Delta Force.

Por su apariencia bien podría ser una secuela de Spec Ops, y también un juego de acción. Sin embargo, unas horas ante el ordenador con Delta Force eliminan rápidamente ambas impresiones. Con Spec Ops sólo guarda unas ciertas similitudes de formato –y lo supera en todo lo demás–, y en cuanto a la acción, hay mucha, sí, pero no es suficiente con recorrer el mapa pegando tiros. Hay que usar la cabeza, el apoyo de otros soldados y emplear mil y una tácticas diferentes para sobrevivir, siempre bajo una premisa esencial: el enemigo bueno es el enemigo muerto.

3D sin 3Dfx

La diferencia visual básica con respecto al título más parecido que ha salido hasta el momento (Spec Ops), es que Novalogic hace uso del sistema de representación Voxel que tan buen resultado le ha dado siempre. El Voxel permite combinar un terreno 3D muy realista (más que el creado con polígonos) con objetos 3D complejos para representar elementos como edificios y vehículos. Los aliados y enemigos también presentan un aspecto más que razonable, tanto en la animación como físicamente.

El único problema del Voxel es que no tiene soporte de tarjetas 3Dfx –algo intrínseco al sistema, que se desarrolló mucho antes de que existiesen estos dispositivos–, lo cual presenta dos problemas: en la mejor resolución posible el juego exige una máquina muy potente, y a pesar de ello los gráficos podrían estar mejor. En máquinas más modestas es posible reducir la resolución, lo que a su vez desemboca en un conglomerado pixelado que en ocasiones dificulta el juego, pues la precisión es uno de los factores fundamentales en numerosas ocasiones.



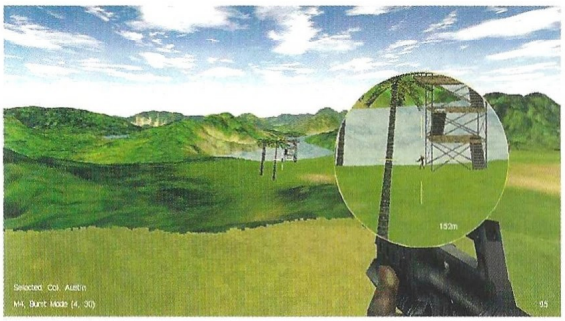
En el punto de mira

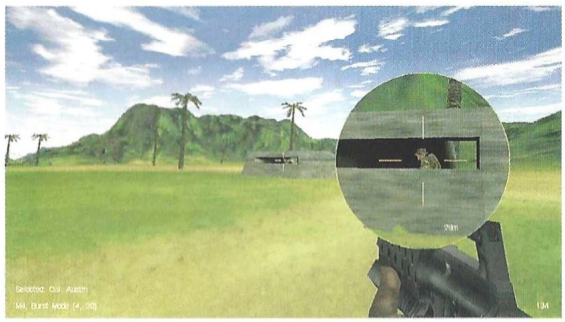
El jugador tendrá a su disposición todas las herramientas necesarias para cumplir adecuadamente cada misión, empezando por las tres posturas básicas que puede adoptar su soldado: en pie, una rodilla en tierra o tumbado. En cualquiera de ellas podrá moverse, evidentemente a velocidades muy diferentes. Contará también con unos prismáticos para examinar la zona, una cámara libre, un sistema de guía GPS, la posibilidad de enviar mensajes a los grupos de apoyo y el cambio de primera a tercera persona.

Además de todo ello hay un potente arsenal (no todo está disponible en todas las misiones) con un total de 13 armas diferentes. Entre ellas cabe destacar el M4 5.56 mm Carbine, un rifle con mira telescópica que incorpora un lanzagranadas y la opción de disparos sencillos o ráfagas. Este arma despierta el instinto de francotirador en el jugador –el instinto cazador si se quiere, sin pretender escandalizar a nadie con ello pues se trata de opera-

Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166 MHz MMX, 32 MB de RAM, disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 32
Editor: Novalogic
Distribuidor: Erbe

Hay que usar la cabeza, el apoyo de otros soldados y emplear mil y una tácticas diferentes para sobrevivir





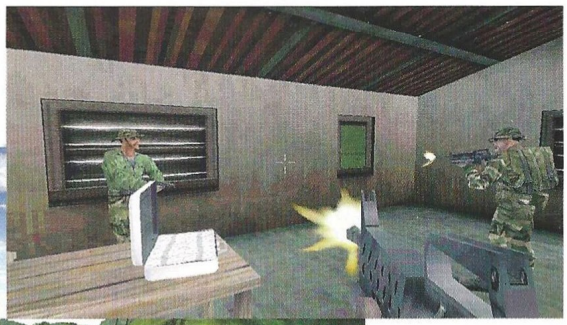
ciones militares–. Apostado en lo alto de una colina sobre una aldea tomada por narcos, un solo hombre puede terminar con todos los enemigos.

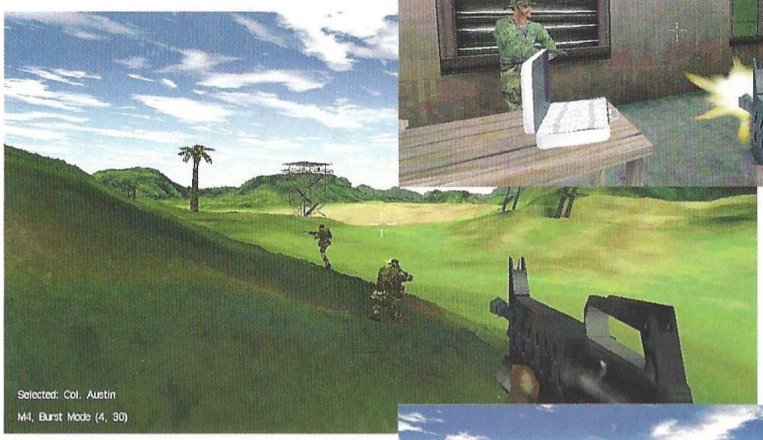
También hay otros rifles y armas automáticas, así como un marcador láser para designar objetivos para la artillería y explosivos diversos, sin que falte por supuesto el clásico cuchillo militar con el que degollar en silencio al enemigo.

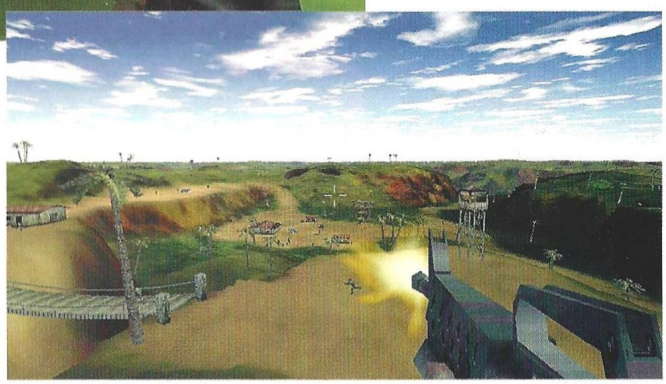
Soldados profesionales

La mayoría de las misiones se desarrollan en campo abierto, lo cual da lugar a una amplia variedad de situaciones en las que se aprecian las virtudes del juego. Espiando un campamento enemigo se pueden ver las patrullas efectuando sus rondas, si es de noche los focos de las torres de vigilancia iluminando el perímetro de seguridad... En el momento en que se produce el ataque, todo el mundo ocupa sus posiciones en función de la procedencia de los disparos, ocultándose tras trincheras, mesas, vehículos y cualquier cosa que sirva como parapeto. En este aspecto, la inteligencia artificial, Delta Force destaca especialmente por ofrecer un comportamiento casi impecable. Los enemigos no sólo se ponen a cubierto, sino que toman decisiones para eliminar la amenaza de la mejor forma posible.

Con frecuencia, si un soldado enemigo detecta a un francotirador en una colina, intentará rodearla para atacarle por la espalda sin ser visto. El mismo tipo de pautas se aplica a los grupos de apoyo con los que puede contar el jugador dependiendo de la dificultad elegida. Todos se guían por el sonido y la estela que los proyectiles dejan tras de sí, único elemento poco realista pero muy útil para los propósitos del juego, al igual que el punto de mira.

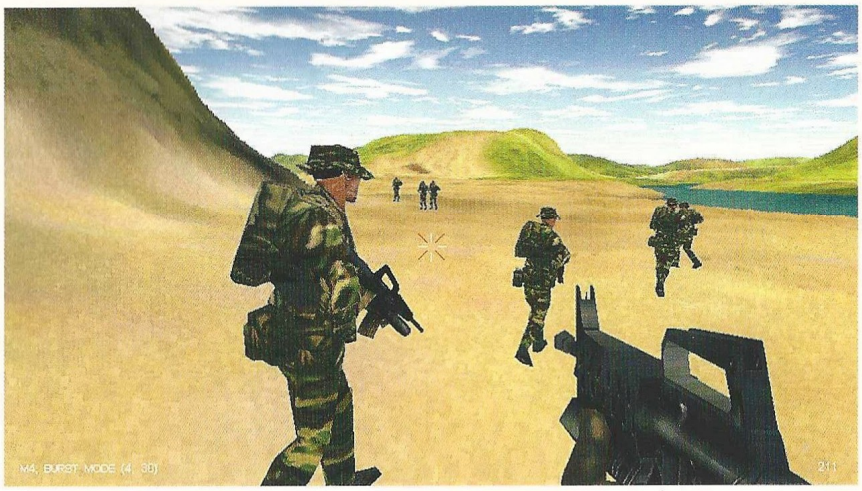




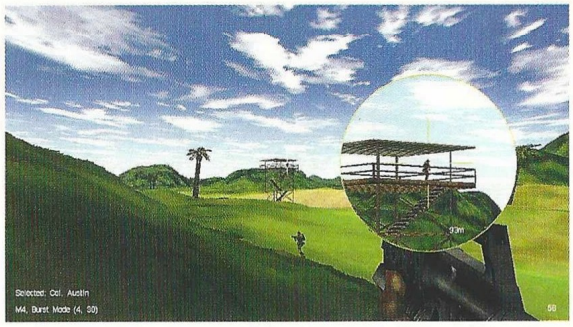


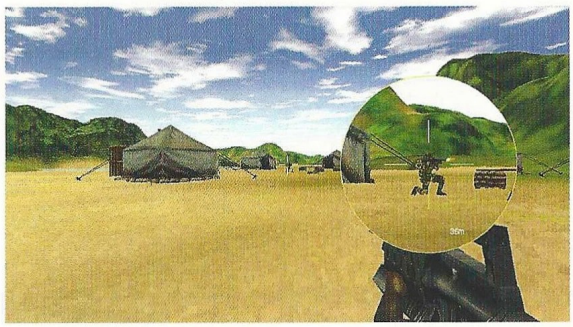
El truco es...

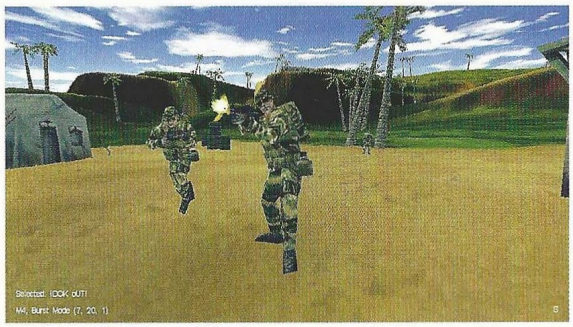
No te apartes de las instrucciones de la misión, pero ten mucho cuidado si dejas enemigos a tu espalda. Presta mucha atención a las comunicaciones, y utiliza la munición con toda la precaución que te sea posible.



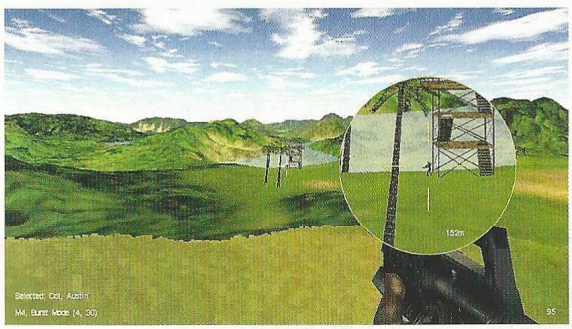
El sistema Voxel permite combinar un terreno 3D muy realista con objetos 3D complejos para representar elementos como edificios y vehículos







Si el juego resulta apasionante y adictivo de por sí, con la opción multijugador alcanza niveles realmente espectaculares



Expandiendo fronteras

Delta Force cuida también numerosos detalles. Por ejemplo, los enemigos de cada país hablan en su idioma nativo –aunque la versión española tendrá una opción para que todos hablen en castellano–, en los finales de misión se ve cómo llega el helicóptero al punto de extracción para recoger al equipo, también se pueden dar órdenes mediante comandos de voz programados, hay sonidos de ambiente...

Si el juego resulta apasionante y adictivo de por sí, con la opción multijugador alcanza niveles realmente espectaculares. Las diversas modalidades como capturar la bandera, duelo a muerte y rey de la montaña, ofrecen un campo de juego muy diferente al habitual de títulos como Quake y sucedáneos, en virtud principalmente de los escenarios y las armas disponibles, así como la apetecible posibilidad de poder jugar por equipos.

La combinación de acción y estrategia con tácticas resulta única, y aunque la proporción de todos estos elementos es muy parecida, desde luego Delta Force no consiste exclusivamente en explorar y disparar como la mayoría de los juegos de acción 3D. Aunque hay una buena dosis de teclas que se puede utilizar durante el juego, resulta sencillo hacerse con ellas y aprender las nociones básicas con rapidez. Delta Force es una notable demostración de cómo se puede alterar un concepto básico y modificarlo para crear algo sumamente interesante y divertido. Está especialmente indicado para los aficionados a la acción y la estrategia, pero también sin duda alguna para todos los demás jugadores, que quizá con este título descubran nuevos terrenos de juego.

Calificación

Delta Force

Pros: Novalogic sienta cátedra con Delta Force, un adictivo e impresionante conjunto de elementos que por separado no serían nada, pero que unidos logran atrapar al jugador en la piel de un soldado de élite.

Contras: Se echan de menos algunos detalles como huellas en la arena y la nieve. Hace falta un ordenador muy potente para disfrutar del juego en condiciones.

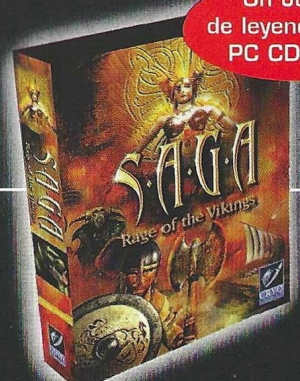
S·A·G·A

La furia de los Vikingos

Crea tus clanes, gestiona tus recursos, desarrolla tus ejércitos, construye naves drakkars y parte hacia la conquista. Esta es la misión sagrada que se te ha confiado. Triunfa y se te abrirán las puertas de Valhalla.

- Controla tu clan. Domina a otros pueblos.
- Usa el editor de mapas para crear tus propios entornos.
- Encontrarás gigantes, vikingos, enanos, trolls, elfos, centauros..., cada uno con características, armas, herramientas, estructuras, fuerzas y habilidades propias.
- Cuatro escuelas de magia, diferentes estaciones del año, tres niveles de zoom.
- Banda sonora original de música celta.
- Opción multijugador: hasta 8 jugadores por red o internet.

Un Juego
de leyenda para
PC CD-ROM



CRYO
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

Distribuye: Friendware • Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid
Tel. 91 308 34 46 • Fax 91 308 52 97 • www.friendware-europe.com

¡Ven al parque!

RollerCoaster Tycoon

Después de Railroad Tycoon cabría esperar que este título fuese lo mismo en un escenario diferente, pero afortunadamente para muchos jugadores, no es así.

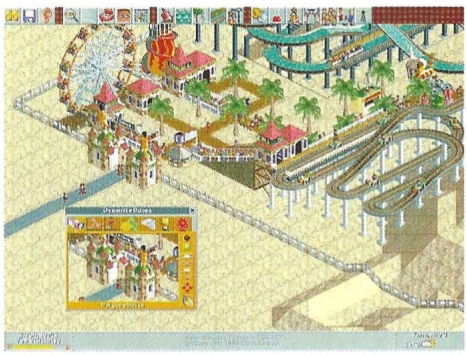
Aunque el referente obligado de este juego sea Transport Tycoon, también creado por Chris Sawyer, más cercana e indeleble está quizá la huella de Theme Hospital, y algo más atrás la de Theme Park (que también era de construcción de parques de atracciones). Son simples puntos de referencia, pues RollerCoaster Tycoon (RcT) sigue de alguna forma su espíritu, pero crea por sí mismo un interés sorprendente y es capaz de enganchar durante horas interminables al jugador.

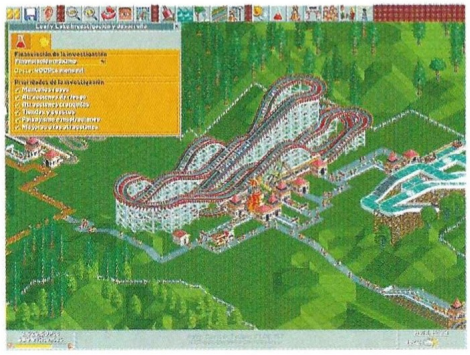
De lo anterior se puede deducir que este juego trata de la construcción de parques de atracciones, cuya estrella principal son –por supuesto– las montañas rusas. Así es, pero este pan tiene mucha más miga de la que aparenta por su tamaño. No sólo hay que construir atracciones y abrir las puertas del parque al público, sino además ocuparse de la gestión del personal, el mantenimiento, mantener satisfecho al público, controlar los precios, realizar campañas de marketing, y muchas otras cosas que son la auténtica riqueza de RcT.

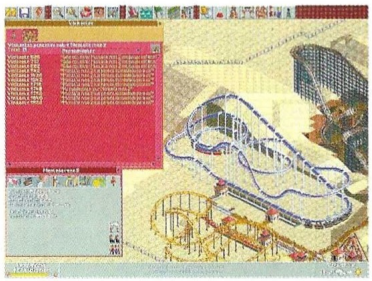
El complejo completo

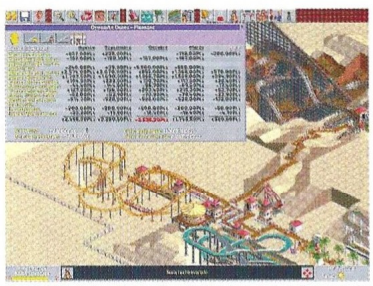
La estructura básica de cualquier nivel del juego, es la siguiente: se comienza con una determinada extensión de terreno que puede o no tener alguna atracción ya instalada. Lo primero que hay que hacer es construir nuevas atracciones entre las disponibles, establecer senderos que las comuniquen y conecten con la entrada y salida de las mismas, probarlas y fijar su precio. Una vez hecho esto se pueden abrir al público. Pero como todo el mundo sabe, los parques de atracciones no subsisten exclusivamente a costa de las atractivas ofertas de diversión, y también tienen diversos puestos de bebida y comida, zonas de recreo, decoración, bancos, farolas, papeleras, jardines, lagos... Todo esto y mucho más, está en el juego.

El objetivo habitual de cada nivel es conseguir un determinado número de visitantes y un cierto prestigio antes de una fecha dada. Si además se consigue que el parque sea rentable y aumente su valor, mejor que mejor. Para ello, no basta en ocasiones con las atracciones que el juego incluye por defecto, un enorme conjunto de aparatos prediseñados que basta con emplazar en un lugar determinado. En ocasiones, y muchas veces por propia afición del jugador, es necesario diseñar fabulosas montañas rusas que sacien el ansia por descargar adrenalina de los visitantes.





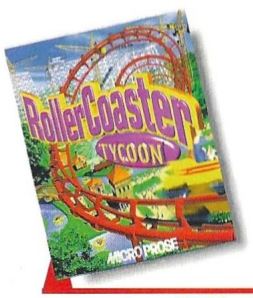




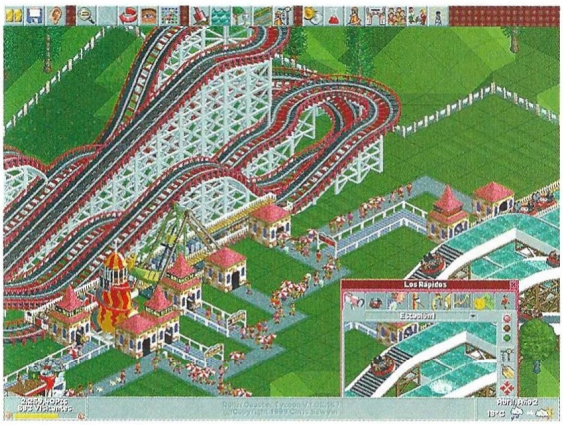
Esta parte de juego es la más difícil y también divertida, aunque requiere quitar tiempo a otras tareas del juego y tener bastante paciencia. Diseñar una montaña rusa tramo a tramo, probarla, ajustar cuántos coches se moverán por ella, si irán sueltos o en trenes, el mismo diseño de los coches... Todo un mundo que por sí mismo podría perfectamente ser un juego independiente.

Empresario y paisajista

Si este nivel de profundidad parece de por sí más que suficiente, con los detalles se llega aún más lejos. Se puede poner nombre a cada uno de las atracciones, y éste aparecerá en el rótulo



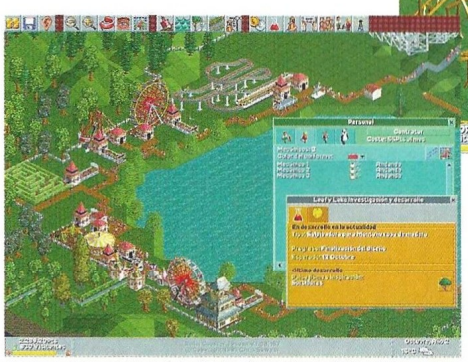
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90, 16MB de RAM, SVGA, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, disco duro, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein



En ocasiones es necesario diseñar fabulosas montañas rusas que sacien el ansia por descargar adrenalina de los visitantes

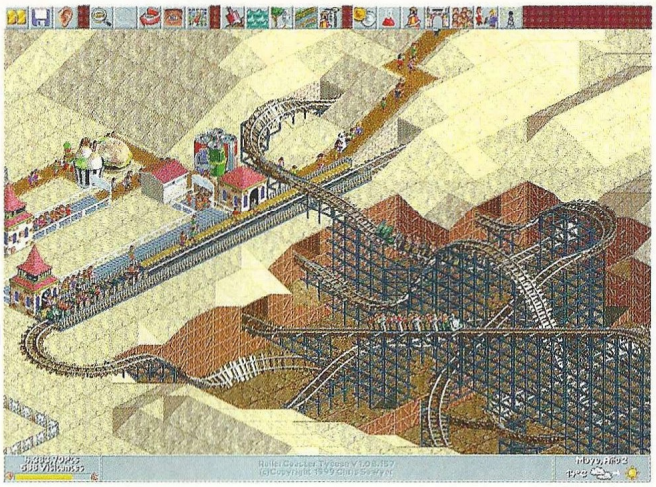
luminoso de la entrada. Lo mismo se aplica a visitantes y trabajadores, siendo estos últimos una pieza fundamental del engranaje del parque de atracciones. Hay cuatro tipos diferentes de empleados: encargados de limpieza, mecánicos, seguridad y animadores. Es necesario no sólo tener la suficiente cantidad de cada uno de ellos para que las diversas incidencias no se prolonguen durante demasiado tiempo, sino además ser capaz de agilizar su administración para hacer frente a problemas graves como averías de las atracciones (que suelen ser preocupantes cuando, por ejemplo, dos trenes de montaña rusa chocan y se quedan en medio del recorrido sin poder moverse).

Pero hay un sinfín de factores que tener en cuenta a la hora de decidir la disposición de las atracciones, entre ellos la disponibilidad del terreno y su orografía. Las zonas elevadas pueden resultar prácticas para construir en ellas grandes montañas rusas, pero en ocasiones, la excesiva desigualdad del terreno impide que esto sea posible. Una de las herramientas del juego permite rebajar o elevar el terreno de forma que se ajuste perfectamente a lo que se necesita, otra crear senderos de diversos aspectos para construir los caminos que recorrerán

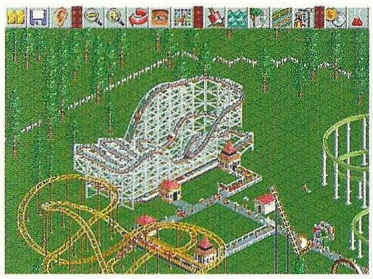


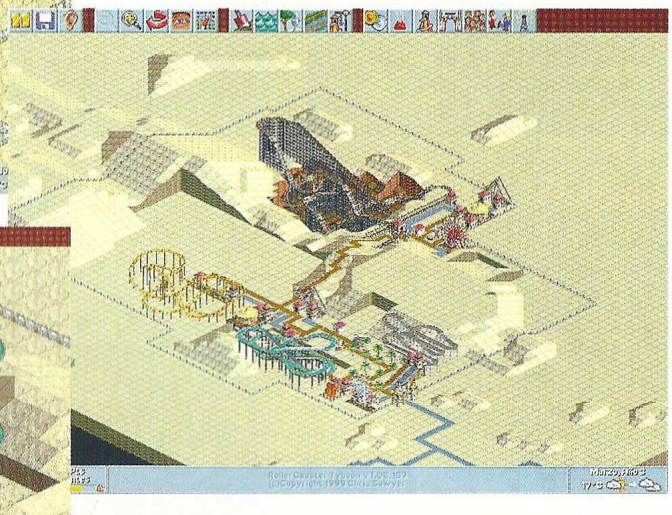
El truco es...

No abuses de los préstamos bancarios, y trata de devolver dinero siempre que puedas. Nunca se sabe cuándo te hará falta de verdad. No seas ambicioso a la hora de construir, haz un poco más de lo justo para pasar cada nivel.



Se puede poner nombre a cada una de las atracciones, y éste aparecerá en el rótulo luminoso de la entrada





los visitantes. Entre ellos hay uno especial que es el de hacer cola, un aspecto importante que ha de tenerse en cuenta a la hora de conectar unos y otros senderos.

El manual de RcT está repleto de consejos y ayudas diversas para obtener los mejores resultados, siendo una buena herramienta que si se utiliza con frecuencia al principio, evita grandes errores. Está en castellano, al igual que los textos de pantalla y las voces.

Los visitantes

El alma del parque de atracciones, además de las instalaciones, es el público. Hay que mantenerlo contento a cualquier precio, y esto implica muchas cosas. Para empezar hay que tener en cuenta lo que buscan diferentes personas en el parque: atracciones tranquilas, excitantes o normales. Tiene que haber de todo para todos. También es necesario tener lavabos, puestos de comida y bebida, zonas de descanso... El juego permite saber qué piensan los visitantes de las atracciones, los precios y el parque en general, una información imprescindible si se quiere saber, por ejemplo, por qué una determinada atracción nunca tiene cola. El precio puede ser demasiado alto, o simplemente es aburrida.

Hay que ir aún más lejos a la hora de hacer todas estas consideraciones, y el juego lo tiene todo previsto. Conviene poner atracciones de diversión media o baja alrededor de las más excitantes, para que la gente busque una diversión mayor. Al mismo tiempo, es recomendable no poner puestos de comida a la entrada de una montaña rusa, o las náuseas pueden provocar desastres que será necesario limpiar. Un lavabo estratégicamente situado a la salida puede ser la solución, así como unos bancos para descansar.

Se podrían escribir varias páginas más destacando detalles de RcT, pero lo mejor es comprobarlo jugando. A pesar de la aparente complejidad del juego, RcT es muy sencillo de manejar, y el interfaz resulta aún más cómodo de lo que cabría esperar. Este título, que entra perfectamente dentro de la categoría "sim-algo", es muy superior a los últimos de esta clase que se han visto recientemente (como Sim City 3000, sin ir más lejos). Es adictivo, divertido y altamente recomendable para cualquiera.

Calificación

RollerCoaster Tycoon

Pros: RcT es de esos juegos que duran, y duran, y duran... Se pueden pasar cientos de horas con él. Adictivo y divertido, es tan completo que asusta.

Contras: Se echa de menos una opción para acelerar el paso del tiempo, y también un modo o tiempo de diseño previo al inicio del tiempo que hay para completar un nivel.

¡Libera la magia!

RAGE of MAGES

Una terrible guerra ha agotado los recursos del próspero reino de Kania. Algunos valientes intentaron encontrar la magia que trajera la paz; pero, la misteriosa tierra de Uimoir, donde se esconde la solución definitiva, se ha convertido en un cementerio de guerreros. En este momento el destino del Imperio Kania está en tus manos.

Juego de rol con combates en tiempo real | Aumenta las habilidades de tus personajes por medio del entrenamiento y la experiencia | Más de 300 tipos de armas, hechizos, pociones... | Hordas de enemigos y monstruosas criaturas | 25 misiones donde el argumento depende de tus propias decisiones | Gráficos, escenarios en 3D y efectos de luz en tiempo real | Inteligencia Artificial que responde a la experiencia y capacidad de tus personajes | Juego en red hasta un máximo de 16 personas

NIVAL entertainment

Byka BUKA ENTERTAINMENT

MICROÏDS

MONOLITH PRODUCTIONS

Juego en Red

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98

2.995 Ptas.

dinamic MULTIMEDIA

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Hasta donde llegue tu **imaginación**

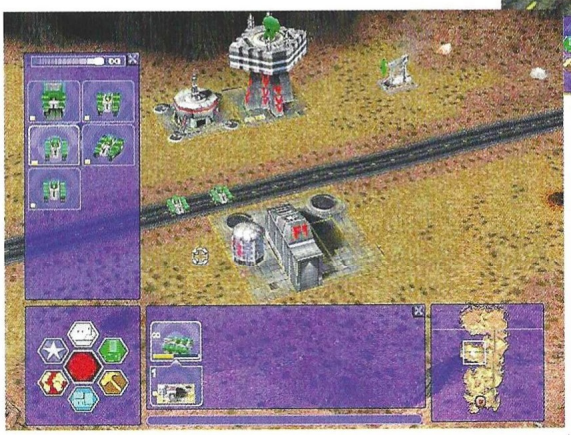
Una nueva puerta a la estrategia

Warzone 2100

Como por accidente, y mientras todo el mundo hablaba de otro juego muy similar de inminente aparición, sale casi de la nada este título. No falla: si algo promete ser único en un momento dado, siempre hay otro algo parecido o igual al mismo tiempo.

Resulta curioso comprobar cómo algunas compañías ponen todo su empeño en promocionar algunos títulos de dudosa calidad, y dejan de lado otros mucho mejores. Eidos intentó convertir Conquest Earth en algo que el juego no podía ser por sus propias limitaciones, y sin embargo no ha invertido el más mínimo esfuerzo en Warzone 2100, a todas luces superior al juego mencionado anteriormente y a otros cuantos que andan por ahí. Ellos sabrán, pero por esta ausencia de promoción, es muy posible que ésta sea la primera vez que lees algo de este juego, lo cual no significa que sea malo.

Una guerra nuclear se desata en la Tierra por accidente, un fallo informático en una poderosa red de satélites norteamericanos. Se desata el caos y la raza humana queda casi extinguida. El invierno nuclear cae sobre el planeta. Un grupo de supervivientes descubre una base militar abandonada. Se instalan en ella y comienzan a desarrollar lo que ellos denominan El Proyecto, que consiste en buscar tecnología anterior al desastre y reconstruir el mundo.

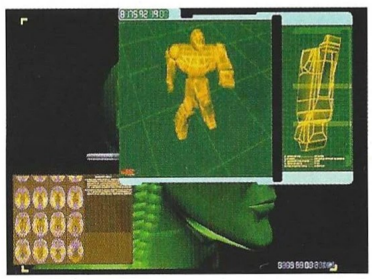


Tus propias unidades

Con este incierto planteamiento para el futuro de la humanidad, se establecen las premisas argumentales de Warzone 2100, un juego de estrategia en tiempo real y 3D que ofrece lo mismo que sus homólogos 2D con algunas "innovaciones" –ideas inspiradas por títulos anteriores de poco o casi ningún éxito– bastante bien ejecutadas. El conjunto es complejo (400 tecnologías, más de 2.000 posibles unidades...), pero gracias al sencillo interfaz y a lo intuitivo que es el juego, resulta muy fácil hacerse con Warzone 2100.

Como en todo juego de estrategia, lo básico es explotar recursos –en Warzone sólo el petróleo–, construir estructuras y unidades. La unidad básica de construcción se ocupa de erigir todos los edificios, y el resto viene dado por las diferentes fábricas. Los centros de investigación se ocupan de descubrir nuevas tecnologías, y las fábricas –que se pueden tener en la cantidad que se quiera– de crear unidades. La energía sólo es necesaria para alimentar los extractores de petróleo, así que no es un elemento especialmente importante en el juego.

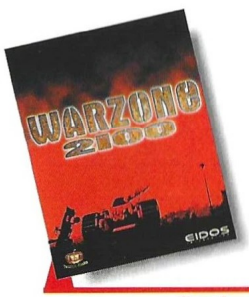
Una de las peculiaridades de Warzone 2100 es la creación de unidades, y en esta ocasión el término creación se ajusta perfectamente a la realidad, pues es el jugador quien ha de diseñar las unidades que servirán como modelo para la producción. En una sencilla ventana se asignan el cuerpo del vehículo, el método de propulsión y el sistema o arma que irá montado en él. Los avances tecnológicos irán añadiendo nuevos elementos a estas tres categorías, y en cualquier momento se puede descartar cualquier diseño anterior si queda obsoleto, para reducir así la cantidad de iconos en la ventana de producción.



Interfaz "invisible"

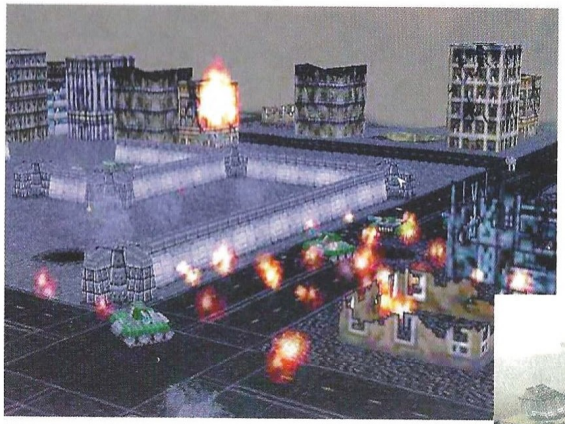
La forma de asignar órdenes a las estructuras de producción e investigación es muy simple: la pulsación de un icono del interfaz proporciona acceso a dos ventanas: una de elementos a producir o investigar, y otra con las estructuras o unidades capaces de realizar la tarea solicitada. Se pueden establecer colas de producción e investigar varias tecnologías al mismo tiempo (con varios centros de investigación, claro).

Dentro del apartado táctico/estratégico –en el que habría



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, tarjeta de sonido, SVGA D3D, CD-ROM 4x, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: Pumpkin/Eidos
Distribuidor: Proein

Es el jugador quien ha de diseñar las unidades que servirán como modelo para la producción



que incluir numerosas estructuras defensivas–, cabe destacar varios elementos que facilitan mucho el juego. En primer lugar, se puede ordenar a las fábricas que envíen los vehículos y unidades producidos a cualquier punto del mapa, lo que evita tener que retroceder constantemente a la base en todo momento. Además se pueden asignar teclas de acceso rápido a grupos de unidades, así que se puede pedir refuerzos sin necesidad de buscar el emplazamiento de las unidades. Pulsando el mismo número dos veces, el mapa se centrará sobre el grupo seleccionado.

En cuanto a la inteligencia artificial, es sorprendente lo que se puede lograr con un escenario 3D cuya orografía afecta directamente al comportamiento de las unidades en todos los aspectos posibles y debidos, como movimientos, líneas de vista y tiro, etc. Parecía que nunca se iba a poder decir esto de un juego de estrategia, pero por fin las unidades van de un punto a otro sin hacer el idiota por el camino, e incluso utilizan atajos si los hay. Por lo demás, las opciones son las habituales: puntos de ruta, tres estados de agresividad, defensa de estructuras, protección de unidades...

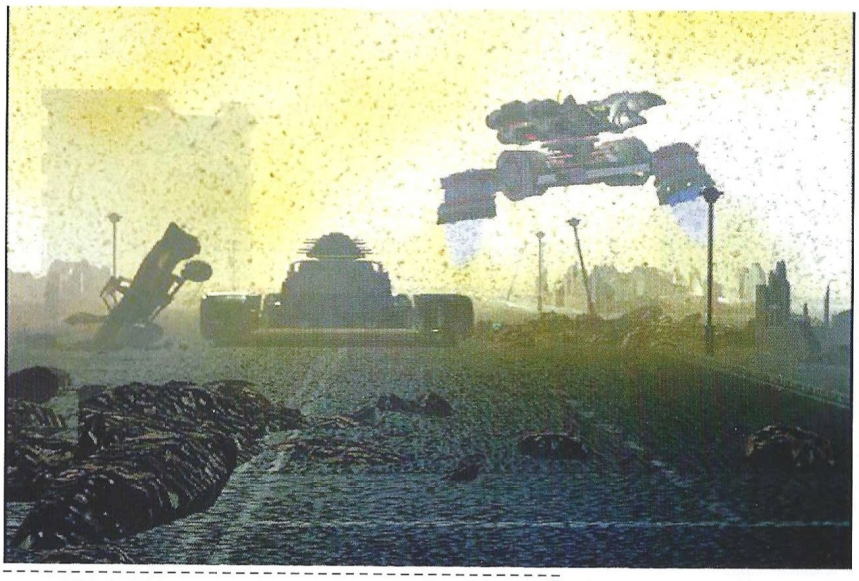
El truco es...

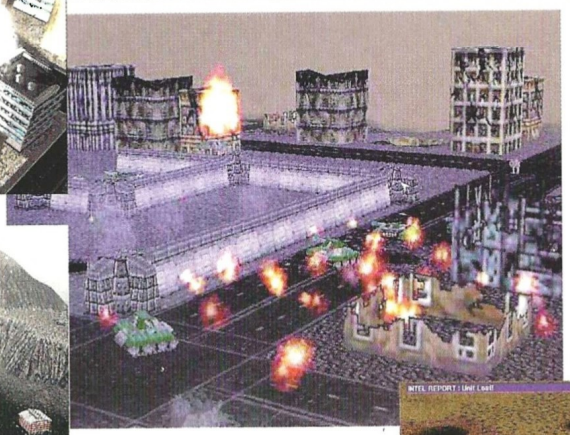
No construyas estructuras demasiado cerca de colinas o montañas desde las que te pueda atacar con facilidad el enemigo. Explota todos los yacimientos de petróleo que puedas, y mantén la producción constante.

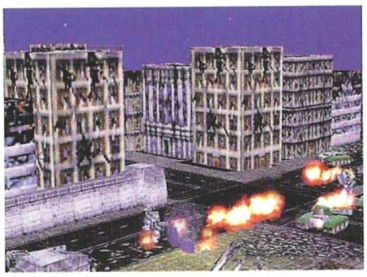
Realmente único

Pero sin duda, lo mejor del juego radica en las campañas y su diseño, realmente único a pesar de que se trata de una posibilidad que siempre había estado ahí. En la primera misión el jugador construirá una base modesta que le servirá durante el resto de la campaña, y no sólo en aquellas misiones que transcurran en el mismo escenario que la primera, sino en otras que obliguen a un transporte de tropas a lejanos lugares.

En un momento dado, habrá que recuperar una serie de artefactos de manos enemigas, y en lugar de tener que pasar otra vez por todo el proceso de construcción e instalación, el ju-







gador dispondrá de un transporte que podrá enviar desde la base al punto donde se encuentre y de vuelta a por unidades. En el mapa en que está jugando no está la base, pero allí todo sigue funcionando mientras tanto. Utilizando el interfaz, se pueden asignar órdenes de producción e investigación, cargar unidades en el transporte, llevarlas hasta el punto de aterrizaje, y enviar a por más. Por supuesto una de estas unidades bien puede ser un constructor al que ordenar la construcción de torres defensivas en la zona de aterrizaje y tareas similares.

Las campañas suman un buen número de misiones con diversos objetivos, y a medida que progresan la situación se va complicando de manera inusitada. A ellas hay que añadir la opción multijugador, con numerosas variantes y todo tipo de parámetros que ajustar para obtener prácticamente una partida a medida, con oponentes humanos y/o controlados por el ordenador. También hay 24 mapas independientes para jugar de inmediato.

Barrera superada

Algunos juegos de estrategia en 3D, como Battlezone, Populous 3 y Urban Assault, estaban muy bien pero tenían un pequeño problema: unos gráficos bastante feos o simples. Warzone 2100 supera lo que hasta ahora parecía una barrera impuesta por no se sabe qué factor del entorno 3D, y consigue recrear unos escenarios bonitos con gran número de detalles que no restan en absoluto calidad al resto del juego. Es más, quizá el error de Battlezone y Urban Assault fuese la exagerada dimensión de unidades y estructuras, mientras que en Warzone 2100 todo tiene un tamaño proporcionado que ofrece una buena perspectiva de la zona de juego. Evidentemente se puede alterar la vista de cámara, y también jugar con el zoom para alejar o acercar la imagen.

En definitiva Warzone 2100 se puede calificar sin temor a equivocación como el mejor juego de estrategia en tiempo real y 3D aparecido hasta el momento. Sabiendo mantener perfectamente el espíritu sencillo y combativo de sus hermanos 2D, este título abre además nuevos horizontes en el diseño de las campañas, y ofrece al jugador una notoria libertad en numerosos aspectos como por ejemplo el diseño de unidades, que hasta ahora había sido un quiero y no puedo. Indudablemente imprescindible para todos los estrategas.

Calificación

Warzone 2100

Pros: Además de estar muy bien hecho y diseñado, Warzone 2100 es terriblemente adictivo. Capta perfectamente la esencia del género y la transporta al terreno 3D con gran maestría.

Contras: Se echan de menos unas condiciones de victoria en el apartado multijugador. Los niveles avanzados de las campañas son brutalmente caóticos por el gran número de unidades que hay en combate.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

MAXI Gamer 3D²PCI

Guillemot

Guillemot España y Computer Gaming World te ofrecen este mes la fabulosa oportunidad de mejorar tu equipo con una Maxi Gamer 3D2 PCI, la tarjeta aceleradora 3D de Guillemot cuyo chip Voodoo 2 (de 3Dfx) consigue dar una nueva dimensión a cualquier juego que funcione en un entorno 3D y tenga soporte para estas tarjetas.

La Maxi Gamer 3D2 PCI viene con 12 MB de RAM y potencia la capacidad gráfica del equipo con la segunda generación del chip más estándar del mercado que ha sido especificamente diseñado para juegos. Además, su calidad, garantía y actualización están avalados por una compañía con oficina y distribución propia en nuestro país, lo que asegura un soporte técnico para el usuario de sus productos.

Su instalación es muy sencilla, y puesto que se trata de una tarjeta secundaria, no elimina en ningún momento las prestaciones que pueda haber ya en un ordenador con una buena tarjeta gráfica, sino que las aumenta hasta el límite. Los recientes Half Life, Myth II y Populous 3 –por citar algunos juegos– no sólo ganan en impacto visual, sino también en velocidad. Lo mismo sucede con todos los títulos 3D modernos. Si deseas más información acerca de esta tarjeta puedes llamar al teléfono 902-11 80 36 o visitar la web www.guillemot.com.

Si quieres optar al sorteo de **5 Maxi Gamer 3D2 PCI**, sólo tienes que responder correctamente a estas dos preguntas y enviarnos el cupón adjunto.

1.- ¿Qué tres librerías 3D soporta esta tarjeta?

2.- ¿Cuántas imágenes por segundo alcanza un juego como Half Life en una resolución de 1024x768?

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso MAXI Gamer")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las dos preguntas que formulamos se procederá a escoger cinco, que conseguirán una de las cinco tarjetas. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Mayo de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Mayo de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Mayo de 1999, publicándose el resultado en el número 43, correspondiente a Junio de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

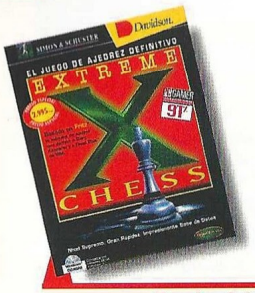
Respuestas:

1. .....
2. .....

La nueva imagen de Fritz

Extreme Chess

Con una estética depurada y un motor de juego más potente, Extreme Chess aprovecha la potencia de uno de los mejores programas de ajedrez profesional, como es Fritz.



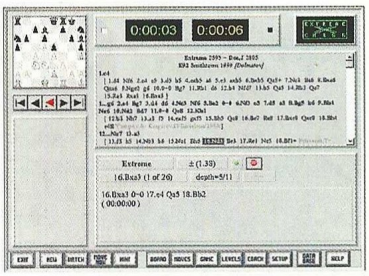
Precio: 2.995
Requerimientos : 486/66MHz, SVGA 256 colores, Windows 3.11o superior, 8Mb de RAM, tarjeta de sonido, ratón, CD-ROM 2x
N° de jugadores: 1
Editor: Simon & Schuster
Distribuidor: Friendware

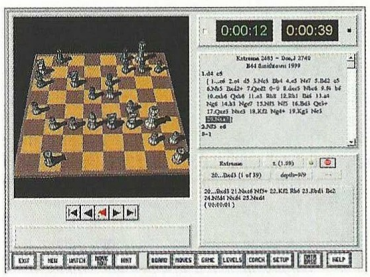
Todo buen aficionado al ajedrez conoce de sobra la potencia de un programa como Fritz. Es por ello que Simon & Schuster ha utilizado su motor de juego como base para este programa de ajedrez. No sólo su imagen ha cambiado, también el nivel de juego y la clasificación ELO son mucho más rigurosas que en el Fritz original.

Grandes posibilidades de juego

Una de las cosas más importantes en un programa de ajedrez es su flexibilidad. No sólo debemos de fijarnos en su potencia. Salvo los grandes jugadores y los aficionados avanzados, que pueden permitirse el lujo de derrotar a un ordenador, los demás disfrutamos aprendiendo a jugar, y estudiando partidas y aperturas.

La flexibilidad –enfocada a la pedagogía– que ofrece Extreme Chess obtiene unos resultados realmente sorprendentes, al poder configurar prácticamente cualquier parámetro de juego que el usuario requiera. Desde la versatilidad, podemos redireccionar incluso el estilo de juego que demandamos en nuestro oponente, consiguiendo reaccionar ante cualquier modo de juego o comportamiento que pueda tener un adversario humano.





Estudiar ajedrez

Otra de las características del programa es su enorme base de datos. Disponemos de las herramientas necesarias para buscar tanto jugadores, estilos, aperturas, como para modificar cualquier juego grabado y editarlo, y también para crear nuestra propia base de datos y añadir cualquier tipo de comentario. Se pueden establecer escenarios específicos y resolver problemas, mates, y un sinfín de posibilidades que con el mínimo esfuerzo y gracias a un interfaz muy amigable podremos diseñar. Un programa para disfrutar y aprender.

El truco es...

Para jugar al ajedrez no hay más truco que el estudio y la experimentación de las jugadas. Sólo con paciencia y una práctica continuada conseguiremos disfrutar de este juego tan apasionante como complejo.

Calificación

Extreme Chess

Pros: Una base de datos increíble con más de 50000 partidas y un interfaz de búsqueda realmente útil. Potencia, versatilidad y nivel configurable. Gráficos detallados y bien definidos. Tiene un buen tutor, que sin lugar a dudas conseguirá incrementar muy mucho, nuestro nivel de juego.
Contras: No sólo se puede decir que está basado en Fritz. Es Fritz 4. Es un programa al que le han realizado un cambio de imagen, más acorde con las nuevas tecnologías. El programa no tiene soporte para redes o Internet.

LISTA DE GANADORES

RELACION DE PREMIADOS ENTRE LOS PARTICIPANTES EN LA ENCUESTA PUBLICADA EN EL Nº38 DE CGW

IMPRESORA LEXMARK CJ3200
JUAN MANUEL MAURIZ IGLESIAS ..... MADRID

JOYSTICK SIDEWINDER MICROSOFT
JORGE GOMEZ MOMPO ..... POZUELO DE ALARCON (MADRID)
ENRIQUE REGO CABALLERO ..... (MADRID)

JUEGO CONQUEST EARTH
FERNANDO JOSE BELIEON QUINTANA ..... PUERTO REAL (CADIZ)
JOAQUIN COBOS DEL MORAL ..... JAEN
GORKA VALENCIA CASADO ..... BERANGO (VIZKAYA)

COLECCIONES THE WHITE LABEL
MIGUEL ANGEL FERNANDEZ MOLINA ..... PARLA (MADRID)
ALEJANDRO HERAS CABAL ..... GUADALAJARA
ADRIAN MARTIN MOLINER ..... VILLAVIEJA (CASTELLON)
ALBETO NUÑEZ LOPEZ ..... LUGO
ENRIQUE PRIETO UGIDOS ..... ZARAGOZA
JAVIER RAMOS VEÑASCO ..... BARACALDO (VIZKAYA)
MIGUEL ROMERO FERNANDEZ ..... ALMERIA
FRANCISCO JOSE URBANO MORENO ..... GRANADA

JUEGO DIABLO
IÑAKI SAEZ SERRANO ..... ALGORTA (VIZKAYA)
JUAN CARLOS VALDES-ALBISTUR HELLIN ..... EL PALMAR (MURCIA)

JUEGO KIKO WORLD FOOTBALL
PEDRO ARIZMENDI GONZALEZ ..... LAS ROZAS (MADRID)
VICTOR MANUEL PEÑA ESPARTERO ..... TRES CANTOS (MADRID)

JUEGO MAGIC: EL ENCUENTRO
KOLDO MATILLA FUNES ..... IRUN (GUIPUZCOA)
JAVIER REDONDO SANTANO ..... CACERES

JUEGO MDK
MIGUEL ANGEL ARTEAGA ARGANDOÑA ..... ALBACETE
MANUEL ANGEL MARTIN ARIZA ..... VELEZ (MALAGA)

JUEGO PACIFIC GENERAL
JESUS ANGEL GONZALEZ TEIXEIRA ..... TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO)
SERGIO JIMENEZ QUIJADA ..... PLASENCIA (CACERES)

JUEGO C&C RED ALERT
SERGIO ARRANZ PEREZ ..... SESTAO (VIZKAYA)
HECTOR LORENZO PONS ..... BARCELONA

JUEGO FORMULA 1 RACING
MIGUEL DE TROYA HERNANDO ..... ANTEQUERA (MALAGA)

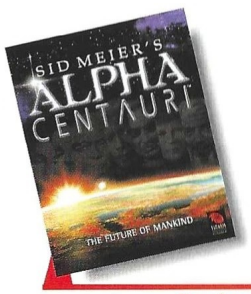
JUEGO INTERNARTIONAL RALLY CHAMPIONSHIP
JOSE SANCHEZ AZOGUE ..... MONTEQUINTO (SEVILLA)

JUEGO SAMPRAS EXTREME TENNIS
JUAN JOSE CARCEL GARCIA ..... ALBORAYA (VALENCIA)

La oveja Dolly de Civilization

Sid Meier's Alpha Centauri

Normalmente las ideas geniales sólo se tienen una vez en la vida, y eso precisamente es lo que lleva demostrando Sid Meier desde que hizo Civilization. Su nuevo juego de estrategia por turnos lo confirma.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Firaxis
Distribuidor: Electronic Arts

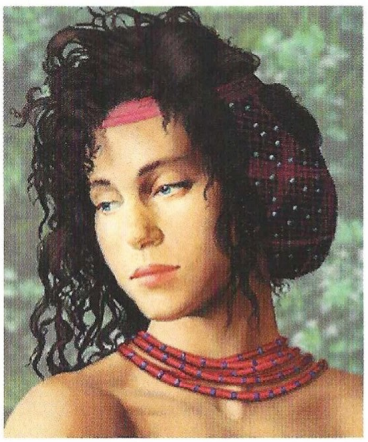
Para todos aquellos que conozcan la serie Civilization y hayan jugador con cualquiera de sus títulos, sólo hace falta decir que Alpha Centauri es lo mismo, pero en el futuro y un lejano planeta. Eso sí, con opción multijugador. Visualmente sólo se ha producido un ligero avance en la resolución desde el primer Civilization, y el interfaz sigue siendo igual de incómodo y pesado que en ese mismo juego, lo cual supone un flagrante error de diseño a estas alturas. Ventanas y más ventanas que tapan el mapa, toneladas de texto que interrumpen el juego cada dos por tres, y la imperativa obligación de tener que mover las unidades una a una y de casilla en casilla, son los principales defectos del interfaz.

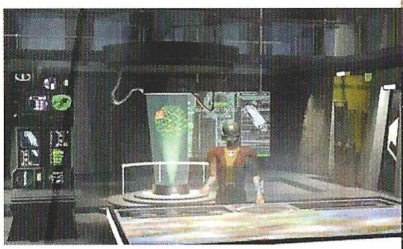
Bien mirado, Alpha Centauri es el disco de expansión decente que nunca se hizo de Civilization. Teniendo mala idea, no es sino una forma como otra cualquiera de explotar una idea y un nombre que aún es capaz de atraer la atención de algunos, sin conseguir hacer nada realmente nuevo... Aunque lo cierto es que sí que hay algo nuevo, una nota de humor ridículo en el planteamiento argumental sobre el que se apoya el juego: las facciones que luchan por controlar el planeta se han separado por el fallo de un reactor de una inmensa nave de Naciones Unidas. Sus ilustrativos nombres son: los Verdes, el Déspota, el Científico, el Magnate, los Supervivencialistas, los Fundamentalistas y los Humanitarios. ¿Quién en su sano juicio metería en una nave a semejante pandilla de extremistas –porque sus posturas en el juego lo son– descerebrados?

Coser y clonar

La primera impresión al empezar a jugar –además de lo feo que es visualmente– es de haber retrocedido en el tiempo, contemplando por primera vez una potencial maravilla que abre todo un nuevo espectro de posibilidades para el juego de estrategia por turnos. Sin embargo, tras un examen más exhaustivo y una buena cantidad de horas de juego, la emoción desaparece ante el pensamiento "esto ya lo he visto antes". Y es que a pesar de las obvias diferencias de estructuras y unidades que marcan un tiempo y un lugar diferentes a los de Civilization, y la inclusión de alguna novedad en absoluto espectacular, Alpha Centauri rezuma el diseño y espíritu del primer juego de Meier por los cuatro costados, lo cual está muy bien desde cierto punto de vista y muy mal desde otro.

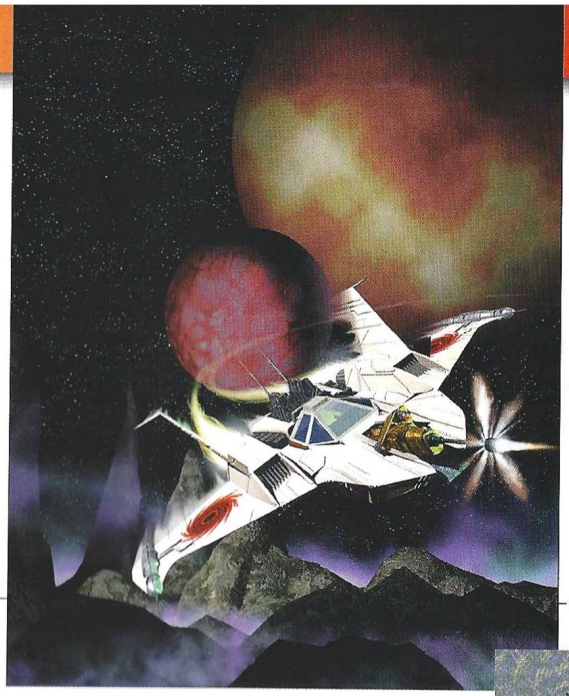
El jugador habitual de Civilization podrá obviar el grueso manual, pues no encontrará impedimentos para hacerse con el juego. Con respecto a Civilization han desaparecido las formas de gobierno para dar paso a una filosofía global de cada facción, y surgen nuevos elementos como la importancia del terreno y cómo se modifique, que puede producir cambios climáticos y afectar a los recursos disponibles para las ciudades. La tecnología tiene una ligera base de realidad futurista, y como siempre, ofrece nuevas estructuras y unidades. Las maravillas pasan a ser sustituidas por proyectos que desembocan en el descubrimiento de habilidades y unidades especiales.



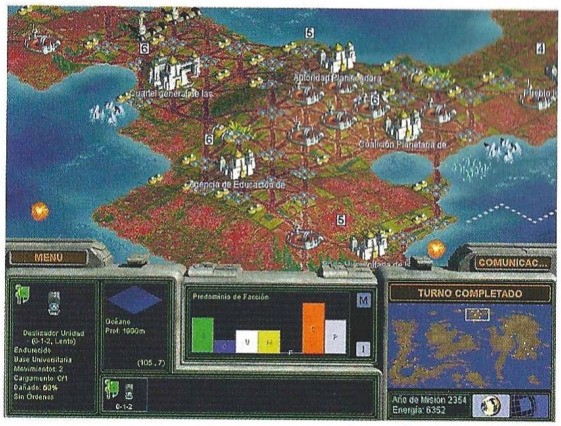


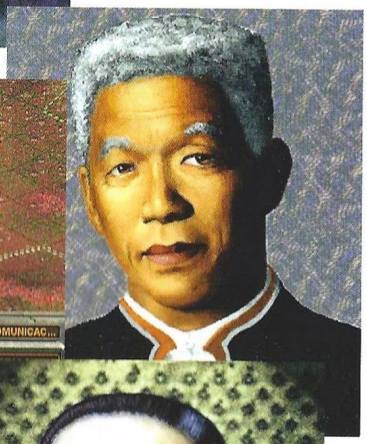
Diplomacia especial

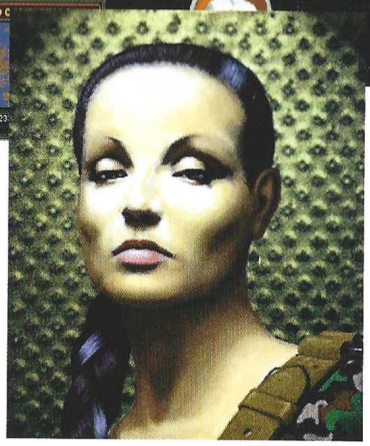
Mientras que el grueso de la operatividad y funcionamiento de las unidades sigue siendo el mismo que en Civilization, se ha incorporado algunas modificaciones, como la posibilidad de agregar dos habilidades especiales a las unidades militares, y unidades civiles capaces de alterar drásticamente el



Alpha Centauri rezuma el diseño y espíritu del primer juego de Meier por los cuatro costados







El truco es...

Mantén siempre al menos una unidad militar en tus ciudades. No cometas excesos alterando el terreno. Abre vías diplomáticas con otras facciones tan pronto como sea posible, pues la colaboración puede ser muy fructífera.

terreno. Además, puesto que el juego transcurre en un lejano planeta, el diseño ha incluido vida nativa, que aunque supone un problema al principio, con la tecnología adecuada se puede convertir en un magnífico aliado.

La diplomacia –quizá uno de los aspectos más sencillos y ambiguos de Civilization– sí que ha sufrido un notable avance, aunque nadie debe esperar nada espectacular. Permite establecer alianzas a varios niveles, el intercambio de efectivo y tecnología, y el sometimiento absoluto de una facción a otra. Además puede constituir una condición de victoria, siendo este apartado una de las evoluciones lógicas con respecto a Civilization. Ahora hay más posibilidades de configurar cada partida estableciendo numerosos parámetros para adaptar el juego a lo que uno quiere.

Volviendo sobre la diplomacia, existen sin embargo algunos contrasentidos. Por ejemplo, si dos facciones tienen un tratado de paz, y una de ellas roba un artefacto alienígena a la otra, lo más normal es que la robada se sienta atacada y tome medidas contra el ladrón. Sin embargo, el robo en sí no supone un motivo evidente de conflicto, y el tratado de paz sólo se romperá en caso de que la facción robada ataque a la otra.

Un duro futuro

El jugador que nunca haya jugado a Civilization, encontrará un gran juego en Alpha Centauri, pero con un grave inconveniente: la temática futurista. En Civilization, tecnología, unidades y estructuras eran del todo familiares puesto que pertenecen a la historia de la humanidad, lo cual permitía anticipar los avances y establecer cierto esquema mental a la hora de jugar. Sin embargo, en Alpha Centauri esto es prácticamente imposible salvo que se haga un exhaustivo estudio del inmenso árbol tecnológico o se tenga el gigantesco póster ilustrativo que a tal efecto incluye el juego.

Concluyendo, Alpha Centauri no es ni mejor ni peor que el primer Civilization, pero ha salido unos cuantos años después. Es igual de divertido de jugar que el título por el que siempre se recordará a Meier, pero posee un interfaz realmente intolerable a estas alturas. El drástico cambio de diseño que implica la renovación global de estructuras, tecnología y unidades merece su justo reconocimiento, así como la ligera evolución de algunos aspectos del programa. El hecho de que el juego sea así, aumenta de alguna manera la expectación ante el inminente Civilization: Call to Power, ya que las esperanzas que muchos habían puesto en Alpha Centauri no se verán colmadas.

Calificación

Sid Meier's Alpha Centauri

Pros: Alpha Centauri está en castellano. Tiene opción multijugador. Las unidades pueden tener habilidades especiales.

Contras: El interfaz ralentiza demasiado el juego e interrumpe constantemente. Las diferentes posturas ideológicas de las facciones están llenas de contradicciones (¿religión y genética?).

Guerra colonial

Fields of fire

Con sumo cuidado, los exploradores marchaban en vanguardia intentando limpiar el camino. Más miedo que a los franceses temíamos a los hurones: su eficacia emboscando, unida a su crueldad, hacían de ellos los más temibles enemigos...

Pocos programas de estrategia abordan el tema de las guerras coloniales en América del Norte, entre los ingleses y franceses. Al más puro estilo de "El último mohicano", nos introduciremos en el ambiente sórdido de la lucha en la jungla, donde no existen grandes batallas, sino enfrentamientos entre grupos aislados de soldados auxiliados por indios.

Mecánica de juego

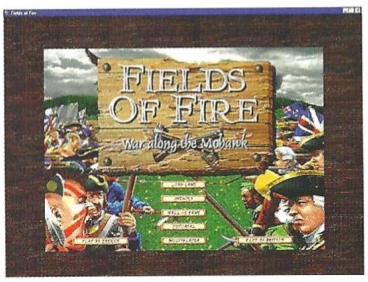
Es un juego de estrategia en tiempo real. Al empezar elegiremos un personaje principal, que será el encargado de dar las órdenes al grupo que elijamos. El desarrollo del juego se basa en la consecución de las misiones encargadas por el comandante del fuerte. Estas son variadas y pueden englobar objetivos bastante dispares, como pueden ser llevar un despacho a otro fuerte, emboscar a un grupo enemigo, auxiliar a un destacamento que está aislado y un largo etcétera de misiones.

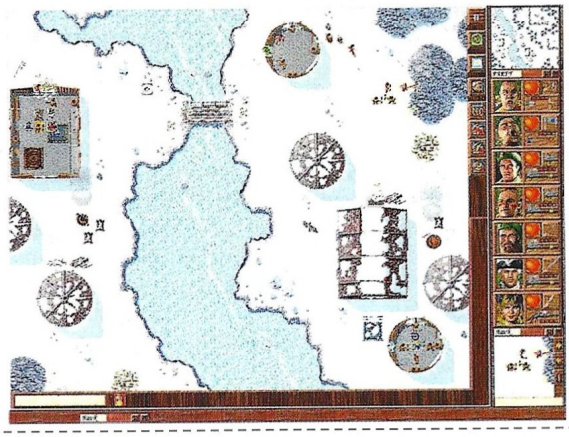
Uno de los puntos más positivos es la inclusión de los personajes, cada uno de ellos con unas características diferentes y muy bien definidas. Al poder elegir entre ingleses y franceses, conseguiremos ver las dos caras de la moneda y seleccionar a las tribus de indios más representativas del conflicto, como pueden ser los hurones por parte de los franceses y los mohicanos que luchaban con los británicos.

Estética pobre

Aquí llegamos al verdadero punto negro del programa. Los gráficos de juego son verdaderamente pobres, recordando más a los primeros juegos de estrategia desarrollados para el Commodore 64 o el Spectrum antes que para un Pentium.

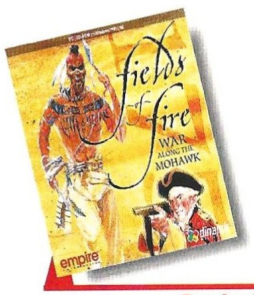
El desarrollo del juego y la interacción de las pantallas es lento, y si bien el programa hace un alarde de originalidad en cuanto a las misiones y los elementos de juego, así como la inclusión de





El truco es...

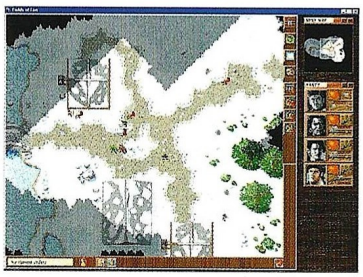
Mandar a un explorador por delante del grupo y uno de nuestros soldados a corta distancia. Si caemos en una emboscada, atraer el enemigo a nuestra posición para que sea él el que cae en nuestra trampa. No tengáis miedo a coger refuerzos del fuerte, colocar a los centinelas cubriendo las puertas, y utilizar el resto de la guardia.



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, CD-ROM 4x, SVGA 1Mb, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic Multimedia

Al más puro estilo de "El último mohicano" nos introduciremos en el ambiente sórdido de la lucha en la jungla

personajes, su paupérrima estética tira por tierra cualquier intento de que el programa sea adictivo y atrayente.



Calificación

Fields of fire

Pros: Una argumento que mezcla el Wargame con algo de rol. El mapa es muy grande y los personajes que podemos elegir muy distintos y con caracteres muy diferentes. El poder elegir a los indios es una ventaja añadida.

Contras: Unos gráficos muy pobres e indignos de un programa de estrategia en tiempo real. El movimiento de los personajes es muy lento y desesperante. El combate es bastante irreal y nos pasaremos más tiempo matando animales que combatiendo contra el enemigo.

Guillemot

TONIC TROUBLE a 16 millones de colores sólo con...

MAXI GAMER XENTOR

Featuring RIVA TNT2™

Ubi Soft

www.guillemot.com

El vástago rebelde

X-Wing Alliance

Ha sido necesaria una considerable espera –desde X-Wing vs. TIE Fighter– para poder volver al universo de Star Wars a los mandos de las naves de la Alianza, en esta ocasión con algo más de argumento.

El punto de partida está totalmente al margen del conflicto que mantienen el Imperio y la Alianza: dos facciones de comerciantes luchan por el control de un determinado sector. El jugador pertenece a una de ellas, los Azameen, como Ace, el benjamín de la familia. Traiciones, sabotajes y una alianza con el Imperio por parte de los Viraxo (sus enemigos), obligan prácticamente a los supervivientes del holocausto Azameen a abrazar la Alianza Rebelde.

Ambientado en la época de la Batalla de Endor y la construcción de la Segunda Estrella de la Muerte, X-Wing Alliance intenta –como muchos otros juegos– meter con calzador una historia en algo que ni la necesita ni la merece en el modo en que está realizada. En realidad, el argumento es más bien un puñado de mensajes con poco apoyo visual que intentan narrar de una manera bastante floja un cuento para niños, en lugar de adentrarse en algo más profundo y llamativo como se podría haber hecho con secuencias de vídeo o animaciones 3D creadas con el mismo entorno del juego, incluyendo personajes y diálogos sin alcanzar los eternos excesos de Wing Commander.

En cualquier caso la trama argumental es lo de menos en esta ocasión, a pesar de la insistencia por parte de LucasArts en lo contrario. Lo importante es poder participar en nuevas batallas con la misma filosofía de toda la serie X-Wing, empleando naves de siempre y alguna espectacular novedad como el Halcón Milenario, dentro de un entorno 3D completamente renovado que aprovecha al máximo el potencial de las tarjetas 3Dfx.

Pérdidas y ganancias

Desde X-Wing vs. TIE Fighter se han perdido algunas cosas (las vistas exteriores predefinidas han sido sustituidas por una cámara libre), pero los elementos fundamentales siguen ahí. Entre ellos destacan una vez más las comunicaciones, una potente herramienta que permite solicitar ayuda y dar órdenes a otros pilotos –en caso de haberlos– para facilitar la batalla. También hay notables mejoras, siendo la más obvia el entorno 3D y el insuperable nivel de detalle que ofrece con tarjetas 3Dfx. Las imágenes poseen tal calidad y velocidad que algunas casi parecen sacadas de una película de la saga, algo que hasta ahora no se había podido decir de ninguno de los juegos de Star Wars.

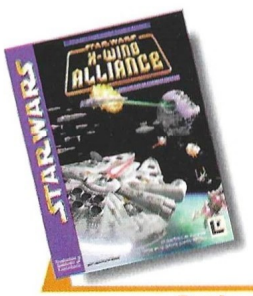
Siguen el control perfecto de armamento –con opciones para concentrar los disparos de láser, combinar láser y cañones, disparar cohetes, misiles y similares, etc.–, y el punto de mira con sistema de fijación de objetivos que advierte cuándo dará el disparo en el blanco (aunque a veces no es demasiado fiable). En el caso del Halcón Milenario y otros transportes Corelianos, se puede ceder el control de la nave al robot MK que acompaña siempre a Ace y asumir el de la torreta, como hiciera Luke Skywalker en la película. También es posible utilizar la torreta como sistema automático de defensa o manual de ataque.

Los frecuentes saltos al hiperespacio exigen la existencia de una hiperboya, dispositivo que marca un punto seguro en el que efectuar el salto. En numerosas misiones, estos puntos no estarán disponibles hasta completar los objetivos, mientras que en otras estarán siempre ahí por exigencias de la dinámica de la propia misión.

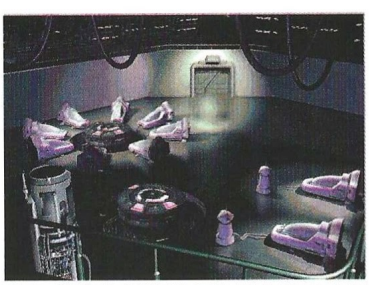
Después de la calma...

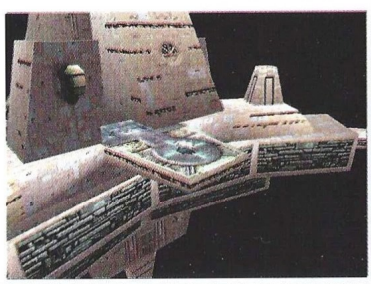
La modalidad para un jugador comienza con una serie de soberanamente aburridas misiones de corte civil con poca acción, pero los que tengan algo de paciencia descubrirán que a partir de un momento dado, no habrá un segundo para respirar. Son mucho más interesantes, difíciles y un tanto ambiguas por los constantes cambios de objetivo y la imposibilidad de pausar el juego mientras se examina la lista de objetivos.

En las misiones se pueden ajustar distintos parámetros como las colisiones y la invulnerabilidad de la nave, lo que en cierta medida permite adaptar el juego a la habilidad del jugador. Un punto flaco es que no se puede salvar en cualquier momento, ya que emplea el clásico sistema de pilotos.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200 MHz, 32 MB de RAM, disco duro, SVGA PCI o AGP con 2 MB de RAM, joystick o pad, tarjeta de sonido, ratón, CD-ROM 4x, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Totally Games/ LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts





Completada una misión, ésta queda registrada en el archivo del piloto. En los primeros estadios del juego esto no resulta muy problemático, pero algunas misiones pueden llevar tanto tiempo que terminan con la paciencia de cualquiera.

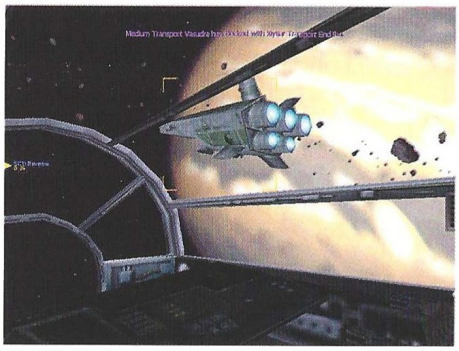
Algo nuevo, algo viejo...

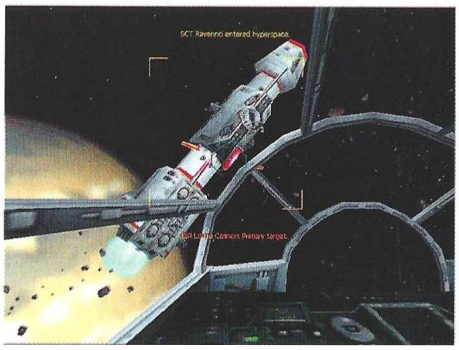
Dentro del apartado de los efectos visuales y de sonido, existen grandes contradicciones. Por ejemplo, se escuchan disparos y el vuelo de los cazas imperiales, pero no las explosiones. Todo el mundo sabe que en el espacio no se propaga el sonido, pero puestos a prescindir de la realidad, sería justo aplicar efectos para todo o para nada. En cualquier caso, los efectos existentes son de cine, al igual que la banda sonora –no en vano se trata de una recopilación de diversos temas procedentes de la primera trilogía de películas–. Con los efectos visuales ocurre algo parecido, ya que algunos son asombrosos y otros recuerdan a los de juegos con tres y más años de antigüedad, por mucho que se utilice una tarjeta 3Dfx.

En cuanto al interfaz, como siempre hay decenas de teclas y funciones complicando tanto el control como en un simulador de vuelo. Un joystick o un pad con una generosa cantidad de botones pueden aliviar esto, pero a pesar de ello sigue siendo imprescindible el uso de un mapa de teclado para jugar. Aquellos que tengan la suerte de poseer un Freestyle o un dispositivo ForceFeedback, descubrirán que ponerse a los mandos de una nave puede ser una experiencia irrepetible, acrecentada aún más con sistemas de 4 altavoces.

Incluso sin toda esta tecnología, y sopesando todas las virtudes y defectos del juego, X-Wing Alliance sigue siendo un avance dentro de la serie de Star Wars, si bien no tan espectacular como cabría esperar. Es igual de bueno en cuanto a calidad de juego que X-Wing vs. TIE Fighter, y aunque lo supera tecnológicamente, no termina de cuajar, principalmente por el amago de introducción de un argumento pobremente ejecutado dentro del programa. El interfaz y la dinámica de misiones son un tanto confusos, lo que no elimina en ningún momento la diversión de lanzarse al espacio para reventar cazas imperiales.

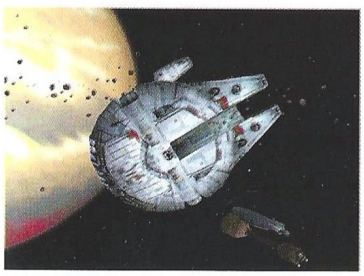
Las imágenes poseen tal calidad y velocidad que algunas parecen casi sacadas de una película de la saga

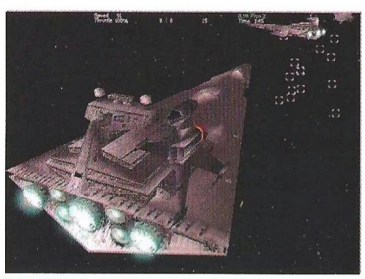




El truco es...

No pierdas tiempo innecesariamente en las misiones iniciales, ya que siempre se producen contingencias ajenas a los objetivos principales. Un retraso puede suponer el fracaso más rotundo. No intentes derribar objetivos que no te han sido asignados salvo que se te indique.





Calificación

X-Wing Alliance

Pros: X-Wing Alliance está completamente en castellano. Conserva todo el sabor de los anteriores juegos de Star Wars, y aprovecha muy bien el potencial de las tarjetas 3Dfx.

Contras: El argumento es pobre, y más aún su forma de presentación dentro del juego. Se echan de menos varias características de juegos anteriores, como algunas vistas exteriores y un HUD decente.

Una bacanal para los sentidos

Dethkarz

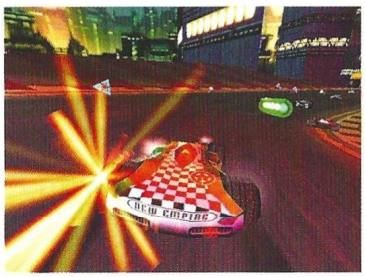
Si se pudiera pedir, pediríamos un juego trepidante, un torbellino de emociones, el vértigo de una implosión contenido en un recipiente para poder inhalarlo poco a poco sin morir de sobredosis. Si fuera posible nos gustaría poseer algo quimérico, una utopía. ¿O es que Dethkarz ya es una realidad?

Algunos acontecimientos no dejarán de sorprender a la razón humana, por pocos límites que aquella tenga establecidos, si es que los hay. No obstante lo anterior, uno de aquellos hechos es este juego, cuya visión de la realidad resulta de lo más impactante, brutal y sobrecogedora. Pocas veces se habían visto incluidas en un mismo producto escenas tan tajantes y exageradas en sus retos, así de peligrosas o que requirieran por parte del jugador habilidades especiales casi imposibles de adquirir durante el transcurso de una vida mortal. Rollcage fue el primero en ofrecer un estilo de juego de ésta guisa hace un mes tan sólo, pero a pesar de lo que pudiera parecer en su momento, hoy en día ha sido alcanzado por el título que nos ocupa. Cada cual tiene elementos de marcada originalidad, pero también muchas coincidencias. Aún así, Dethkarz quizá resulte más brutal porque el comportamiento de sus coches es menos fantasioso, más parecido a la realidad que vivimos actualmente. Recordemos que en Rollcage la velocidad podía hacer milagros tales como la posibilidad de circular hasta por los techos de los túneles con gran facilidad, y en Dethkarz como mucho te subes un poco a las paredes en las curvas, por citar un ejemplo amén de los meteoritos y la posibilidad de poner boca arriba el coche y seguir conduciendo que ofrecía el más antiguo.

El poder del 12

Porque doce serán los diferentes vehículos con los que podrás conducir a través de otros tantos circuitos disponibles. En cuanto a los coches, no tendrás muchos problemas a la hora de elegirlos, dado que las diferencias entre ellos son mínimas y muy típicas, tales como la velocidad, el agarre y pocas más; pudiendo sólo decantarte por una de entre las dos armas permanentes de que dispone cada máquina, a saber: el cañón láser o el de plasma.

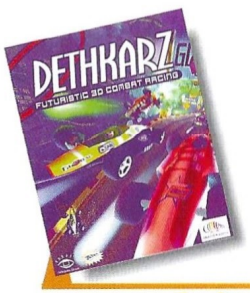
Respecto de los diferentes circuitos, existe una filosofía que introduce la misma pauta para cada mundo. Podrás correr sobre cuatro lugares distintos: a través de una megaciudad, por el campo, recorriendo uno de los polos de la Tierra, y hasta en pistas especialmente preparadas en el Planeta Rojo, que nosotros identificamos con Marte. En cada uno de estos lugares existen tres posibilidades para correr. Es decir, tres circuitos diferentes que coinciden en algunos lugares de paso común. A medida que vayas ganando carreras en el modo campeonato, se irán abriendo o cerrando los distintos pasos en cada circuito para hacerlo progresivamente más largo y difícil de superar en ese mundo. Tendrás así tres circuitos en la ciudad y otros tres en el campo, al igual que en el Polo o Marte.



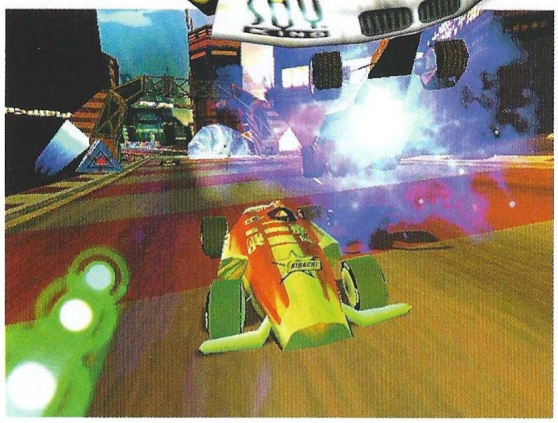
De armas tomar

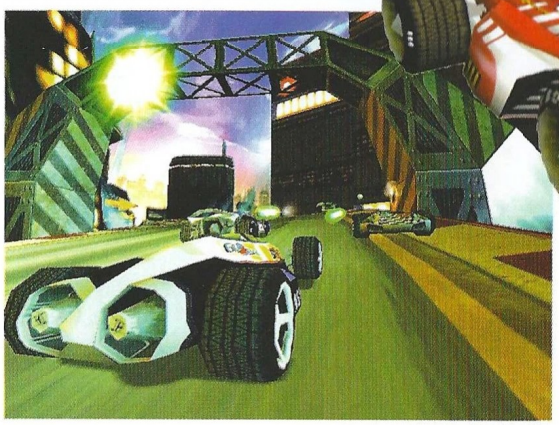
Las armas que puedes utilizar en cada carrera serán once en total. Cada coche puede llevar una de las dos antes mencionadas y deberás elegir una para el tuyo. Las otras nueve te serán dadas dentro de los iconos que se encuentran repartidos a lo largo de las pistas. Esos iconos pueden ser recogidos por otros coches, pero una vez transcurridos varios segundos, aparecerán de nuevo. Así, podrás destruir algunos de los vehículos que te preceden, y en un momento pasar de la segunda a la primera posición, por deceso de piloto y máquina precedentes.

Las vistas que se ofrecen durante las competiciones son espectaculares, pero si pruebas a jugar en primera persona, viendo sólo las ruedas y el morro de tu bólido, se abrirá ante ti un mundo de sensaciones visuales incomparable, arropado por unos gráficos de altísima calidad e increíbles efectos especiales tales como humos, derrapes, explosiones, y fogonazos.

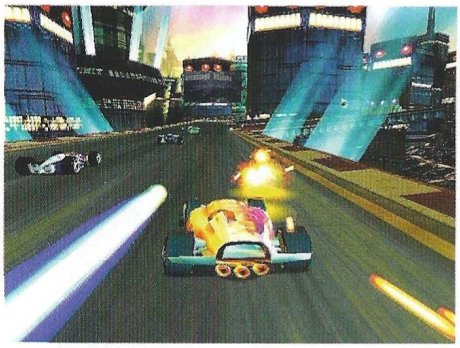


Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200 MMX, 16Mb de RAM, disco duro, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 6x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Melbourne House
Distribuidor: Infogrames





Podrás destruir algunos de los vehículos que te preceden, y en un momento pasar de la segunda a la primera posición por deceso de piloto y máquina precedentes

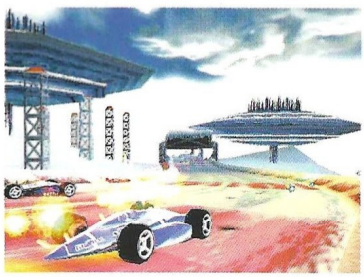


El truco es...

Tendrás tendencia a usar rápidamente lo que consigas al ir captando iconos en las pistas, pero algunos, como por ejemplo el que te proporciona un empuje especial –nitro–, no debes activarlo hasta que tengas pista recta de sobra por delante. De otro modo te será imposible controlar el coche.

Extendiendo un poco la explicación anterior, podrás lanzar misiles que buscan coches específicos, otros que se disparan hacia delante sin más; podrás dejar un rastro de minas detrás de ti, activar un escudo de protección contra impactos o de invisibilidad, e incluso acelerar de forma casi deproporcionada con un turbo increíble que te lanzará hacia delante como si fueras un auténtico cohete. En definitiva, que se trata de un producto muy singular del cual no se puede prescindir con facilidad. Proporciona muchas horas de juego y cuanta más destreza adquieras, mayor será la necesidad de conseguir llegar a la pista siguiente.

Compendia en su interior todos los ingredientes necesarios para dar forma a algo bueno y se ha conseguido sin haberse detectado ni un solo error en la arquitectura del programa. Además, va como la seda. Hay algo más: como no hagas uso de una tarjeta aceleradora 3D la calidad gráfica desciende hasta al averno, aunque no la jugabilidad. Siempre hay que decir que nosotros lo probamos en su máxima resolución...



Calificación

Dethkarz

Pros: Fácil manejo, muy adictivo, gráficos excelentes, gran sensación de velocidad y efectos especiales muy radicales.

Contras: Tres circuitos para cada mundo le resta variedad al juego porque se parecen entre sí aunque no sean iguales.

Gloriosa competición

Extreme-G 2

Compitiendo a más velocidad que nunca, los pilotos utilizan todas las malas artes a su alcance para llegar los primeros a la meta en esta gran adaptación del juego de consola.

La auténtica obsesión de los aficionados a los juegos de carreras es que al ponerse a los mandos de su vehículo la adrenalina fluya al máximo por su sistema nervioso, efecto que consigue producir sin demasiados problemas Extreme-G 2. Como todo buen juego de carreras que se precie, éste tiene una generosa cantidad de circuitos, diferentes entornos, vehículos ocultos y un elevado nivel de acción.

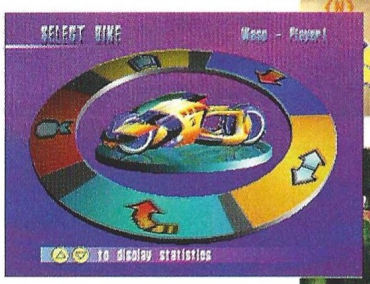
La única forma de poder disfrutar de la mayoría de los circuitos en Extre-G 2 es jugar el campeonato, obteniendo puntos suficientes para quedar clasificado en las sucesivas carreras e ir abriendo nuevos circuitos. Hay un total de 36, y lo más sorprendente además de su espectacular diseño, es que dentro de una misma competición el circuito puede sufrir cambios, con lo que a pesar de mantenerse una cierta estructura básica, la misma pista resulta nueva.

A todo trapo

Los distintos ambientes de los circuitos ofrecen una impresionante atmósfera, aunque casi no hay tiempo de disfrutarla –como tampoco lo hay para apreciar los detalles de los circuitos– por la relampagueante velocidad con que corren las motos futuristas, que cuando utilizan el turbo dan auténtico pánico. Los reflejos son vitales en Extreme-G 2, pues el piloto ha de ser perfectamente capaz de reaccionar ante cualquier situación y cambio del circuito.

Puesto que la velocidad es tan grande, no es de extrañar que en ocasiones las motos circulen por paredes y techos de túneles y tubos, lo que en ocasiones resulta bastante desconcertante, sobre todo al recuperar la posición normal –que puede suponer un erróneo cambio de dirección si no se maniobra adecuadamente al caer–. Sin embargo, a pesar de tanta velocidad el sistema de control es fantástico, y permite dominar la moto con relativa facilidad.

Con un poco de habilidad y nervios de acero, es perfectamente posible ganar al ordenador en gran parte de las carreras. A estas cualidades del jugador hay que sumar por supuesto el uso adecuado de armas y "power-ups", si bien el único realmente útil suele ser el turbo. Otros inventos como las minas y misiles pueden retrasar a los oponentes en cierta medida, pero lo mejor es desmarcarse desde el principio y correr con tranquilidad.



Inteligencia casi humana

Tratándose de un arcade, la inteligencia artificial es algo más difícil de medir que en una simulación, pero se nota en el comportamiento de los pilotos. Cada uno de ellos tiene unas cualidades propias que unidas a las de su moto se traducen en un determinado modo de competir. Los hay torpes y hábiles, quienes prefieren correr y prescindir de armas y quienes harán uso constante de cualquier objeto que caiga en su poder. Además, no da la impresión de que circulen por raíles, es decir, que no parecen conocer los circuitos en la primera vuelta, lo que en ocasiones supone que escojan una bifurcación más larga que otra o que no realicen correctamente una maniobra para salvar el tipo en un momento dado.

El diseño de los circuitos recuerda mucho al de Megarace 2, aunque en el caso que nos ocupa la dimensión es mucho mayor y espectacular. Curvas cerradas con y sin peralte, chicanes, túneles con paredes opacas y transparentes, piscinas de lava, saltos impresionantes, tubos neumáticos, pistas entrecruzadas y numerosos elementos adicionales que despliegan ante el piloto un indómi-

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA PCI con 4 MB, tarjeta aceleradora 3D, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Acclaim
Distribuidor: New Software Center

Como todo buen juego de carreras, tiene una generosa cantidad de circuitos, diferentes entornos, vehículos ocultos y un elevado nivel de acción

to pavimento difícil de memorizar. Alrededor del propio circuito y sobre él hay bastantes elementos decorativos, algunos móviles y otros no, que enriquecen el aspecto visual.

Con respecto a la banda sonora, hay que destacar que a pesar de ser "cañera" no lo es en el nivel de ruido desesperante y es-

El truco es...

No aceleres hasta que termine la cuenta atrás. Olvídate de las armas en la medida de lo posible y limítate a conducir bien. Ten cuidado con las bifurcaciones sin protectores del circuito.

tridente que suelen ofrecer la mayoría de los juegos de este tipo, y se adecua en sus 17 pistas a los diferentes circuitos. Sobre ella se superponen los efectos de sonido, brutales por momentos y bastante representativos de la acción que ilustran.

Y aunque ya hemos tenido que resaltar esto con otros títulos, hay que repetir el comentario con Extreme-G 2: los requisitos mínimos indicados en la caja (los que siempre ponemos en la ficha técnica), son este caso "infrarrequisitos", pues con un ordenador ligeramente superior al que pide el juego, éste va tan lento que hasta una babosa adelantaría a cualquiera de las motos. Es mucho más recomendable, y acorde con la realidad para poder disfrutar del juego en condiciones, un Pentium II con mucha memoria y dos potentes tarjetas gráficas (una de ellas 3Dfx en cualquiera de sus versiones).

Extreme-G 2 es a pesar de lo anterior un muy buen juego de carreras que contiene todos los elementos imprescindibles para que lo sea: velocidad, circuitos impresionantes, buena banda sonora, acción arcade al máximo y unos gráficos espectaculares.

Calificación

Extreme-G 2

Pros: La sensación de velocidad es alucinante, y el diseño de los circuitos lleva el espectáculo hacia nuevos límites.

Contras: Hace falta una máquina demasiado potente para jugar. No se puede salvar el campeonato cada vez que se supera una carrera.

Vienen, comen y... ¿se van?

Bichos

Juego de Acción

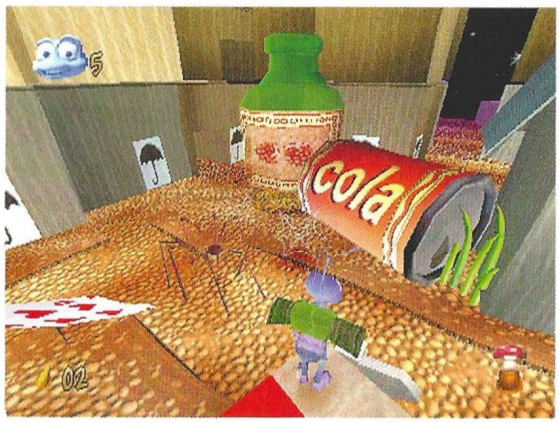
A pesar de parecer frágiles criaturas, el potencial de los insectos es enorme. No en vano serán la especie dominante en nuestro planeta cuando desaparezca la Humanidad que, al paso que va, no durará mucho... De momento, algunos de ellos tan sólo se están entrenando, pero ya obtienen buenos resultados.

La película en la que se basa el juego cuenta la historia de una avispada hormiga que, primero provoca una catástrofe dentro de la colonia a la que pertenece, para convertirse en el héroe más grande de su tiempo después. Cada primavera, una panda de saltamontes incivilizados saquea Isla Hormiga. Ellos obligan a la colonia a preparar una ofrenda consistente en una gran cantidad de comida. Cada año, los saltamontes llegan, comen y se van. No existe más trato mientras las hormigas cumplan. Pero esta vez, una hormiga más inteligente, ha ideado una rudimentaria cosechadora para hacer más agradable el humillante trabajo de sus compañeras: Isla Hormiga no es muy grande y a veces echan de menos la comida que deben darle a los saltamontes, porque apenas queda suficiente para ellas.

No obstante, todo está a punto de cambiar, porque esta vez, los saltamontes encontrarán el altar de la ofrenda vacío. Flik, que es la hormiga más ingeniosa, dejó por descuido su cosechadora al pie de la ofrenda. Aquella rozó la pila de piedras que servía como altar, y todo se precipitó al vacío en un estruendoso caos: entonces comenzarán los problemas. Los malos volverán al final del verano por su comida, pero Flik, que no para de maquinar, decide buscar en la ciudad la ayuda de insectos más grandes para expulsar a los saltamontes de una vez por todas.

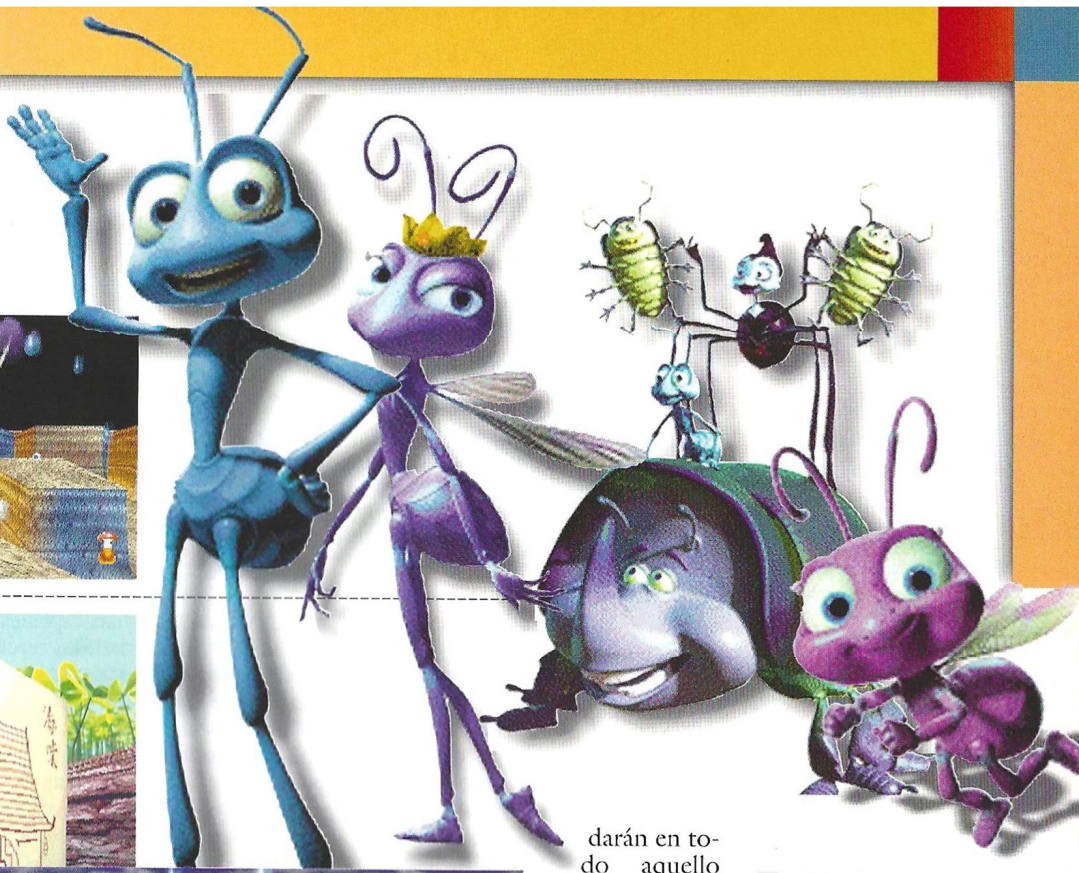
El juego

Esta es la trama del film, pero el juego es la historia de una búsqueda. La de insectos más poderosos que los saltamontes para expulsar a los enemigos de Isla Hormiga. Esta aventura transcurre entre escenarios 3D que se juegan en tercera persona y con una cadencia en los acontecimientos que está casi calcada de la película, por lo que la acción transcurre tanto en espacios exteriores, ya sea Isla Hormiga o el lecho seco del río, como en el interior del hormiguero o de la lata de conservas que hace las veces de bar en la ciudad. Es un arcade capaz de poner a prueba la habilidad de cualquiera, pero que necesita de grandes dosis de astucia para lograr resolver sus comprometidas situaciones.



A lo largo de la odisea presentada en Bichos, tú mismo, en el papel protagonista de Flik, tendrás que enfrentarte a través de los 15 niveles de que consta el juego, tanto a los enemigos activos que se encuentran en cada uno de ellos, como a las dificultades adicionales que supone el diseño de los lugares a través de los cuales tendrás que avanzar. Mosquitos, arañas, gusanos, ciempiés, saltamontes y cochinillas, entre los

Precio: 6.490
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, 35 Mb de disco duro libres, Windows 95/98, tarjeta gráfica 2 Mb, tarjeta aceleradora recomendada, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Disney/Pixar's
Distribuidor: Infogrames



Esta aventura transcurre en escenarios 3D con una cadencia en su desarrollo casi calcada de la película

más comunes; se unirán a vados, desniveles, zonas que deben atravesarse volando e imprevistos tales como repentinos desprendimientos, para hacer más imposible tu existencia.

No obstante no te agobies, porque también tendrás ayudas en el juego. Las más importantes vendrán dadas por las semillas semienterradas que encontrarás a menudo. Saltando sobre ellas nacerá la planta o el hongo correspondiente, teniendo oportunidad de cambiar su color y con éste su propia sustancia. ¿Cómo? Pues recogiendo unos botones que se encuentran diseminados a través de los escenarios, para decidir qué tipo de planta quieres que sea esa semilla. Si, nacida la planta, no es la que deseas, tan sólo tienes que arrancarla del suelo, lanzarla lejos y la semilla se regenerará.

El truco es...

Según las necesidades de juego que tengas, tendrás oportunidad de cambiar el color de las semillas que se encuentran dispersas por el escenario de juego. Así, podrás tener setas para saltar, plantas con hojas, o humeantes generadoras de iconos de invencibilidad y salud, por ejemplo, en una misma semilla.

El protagonista

Inmerso en el papel de Flik, podrás correr, saltar, volar, defenderte lanzando bayas de distinta potencia destructora, mecerte en algunas telarañas e interactuar con el entorno. Además tendrás premios especiales si consigues recoger todas las semillas de trigo de un nivel, encontrar la baya de oro o completar el nombre de FLIK con las letras que se encuentran dispersas por los escenarios. Como puedes suponer, si es que has visto la película, también estarán presentes en el juego los estrafalarios componentes del circo. Ellos te ayudarán en todo aquello que puedan, y además te ofrecerán desinteresadamente habilidades tales como por ejemplo transportarte por los aires o usar el estómago de alguno de ellos como trampolín. La princesa Dot te guiará en los niveles uno y once y Atta lo hará en el trece y en el catorce.

En fin; se trata del trabajo de casi treinta personas desde 1997 para crear el primer juego en 3D que sale de la factoría Disney. Juego en el que no existen niveles de dificultad a elegir porque él mismo, de forma automática irá ajustándola a medida que vea tus progresos. ¿Más o menos? Treinta horas de diversión, que serán muchas más, porque desde luego no te saldrán las cosas a la primera. Al final, todo se reduce a una sola cosa: vencer a Hopper, el líder de los saltamontes.

Calificación

Bichos
Juego de Acción

Pros: Divertido y muy alegre. Banda sonora muy buena. El juego está en castellano.

Contras: Escenarios algo sosos, aspecto visual flojo y pixelado. Mucha niebla generando partes del entorno al avanzar. Le falta en muchos momentos la fuerza que, en el caso de la película sobra.

Cacería jurásica

Carnivores

Nada más fácil para describir lo que nos ofrece este juego que el siguiente enunciado: imagínate por un momento que se abre la veda en el parque jurásico, y tu tienes la única licencia de caza.

Wizard Works es una compañía prácticamente desconocida en nuestro país, pero muy popular en los EEUU por haber publicado las dos partes de Deer Hunter (que comparte título y pocas cosas más con la mítica película de Cimino protagonizada por Robert De Niro y Christopher Walken), un juego que se ha aupado a los primeros puestos de las listas de ventas americanas ofreciendo una estimable simulación del mundo de la caza.

Su nueva producción, que ahora llega a nuestros ordenadores, no es otra cosa que una curiosa vuelta de tuerca a la idea que tan bien les ha funcionado con los títulos antes mencionados, ya que de nuevo se nos propone lanzarnos de lleno al mundo de la caza, aunque las piezas que vamos a tener que intentar cobrar son un tanto peculiares: estegosauros, triceratops, velocirraptores o incluso –como no– terroríficos tiranosaurios.

Se abre la veda

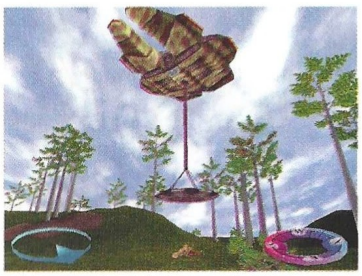
El juego, menos centrado en la simulación y más en el arcade que Deer Hunter, se nos revela en realidad como un nuevo Doom con un planteamiento tan sencillo como eficaz. Nada más cargar el programa nos encontramos con el menú principal del juego, que tan sólo tiene tres opciones realmente útiles. La primera nos permite acceder a la cacería propiamente dicha, el verdadero meollo del juego que analizaremos más adelante. La segunda nos permite alterar ciertos aspectos de la configuración del programa relativos a la calidad gráfica, el sistema de control, y también –y esto es importante– nos permite modificar ciertos aspectos del comportamiento de los dinosaurios, como la densidad de población de todas las especies o su nivel de agresividad. La tercera es sumamente curiosa: se trata de una especie de sala de trofeos 3D en la que podremos ver las piezas que vayamos cobrando.

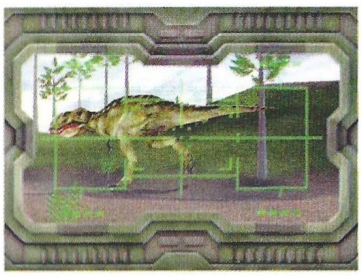
Comenzamos en principio con un rango de cazadores novatos, y podremos acceder a otros dos rangos superiores consiguiendo primero 100 puntos y luego llegando a los 300. Esto es de gran importancia, puesto que ciertos escenarios de los seis que hay en total, y algunos dinosaurios de entre las 7 especies que se pueden cazar, sólo estarán disponibles cuando consigamos alcanzar esos rangos.

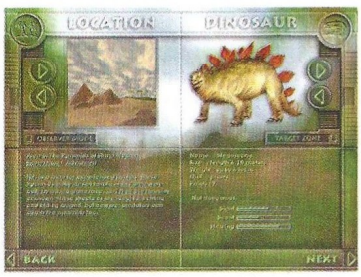
No hace falta decir que sobrepasar los 300 puntos (cosa nada fácil, todo sea dicho de paso), y conseguir con ello el rango de expertos será lo que nos dará acceso al último de los escenarios del juego –el más sencillo en su orografía pero el que más peligros nos depara–, y por supuesto también la posibilidad de medir nuestra pericia tratando de dar caza al mítico y terrible T-Rex.

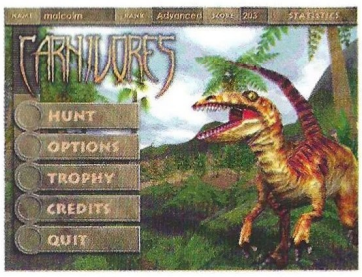
Armas y accesorios

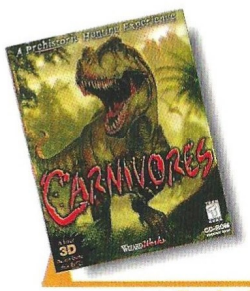
Una vez que desde el menú principal decidamos lanzarnos a la caza propiamente dicha, accederemos a una serie de pantallas que nos permitirán alterar diferentes condiciones del juego, que van desde la localización a la que queremos que se nos traslade, que especie en concreto queremos cazar, y que equipo queremos llevar con nosotros. Existen tres armas diferentes, aunque no todas están disponibles en un principio: un rifle convencional, una especie de ballesta, y un rifle con mira telescópica. Además de esto portamos unos binoculares, un reclamo que sirve para atraer a los dinosaurios –cada vez se nos suministra uno diferente que imita a la perfección los sonidos que emite la especie que vamos a cazar– y también podemos sumar a nuestro equipo tres dispositivos de gran utilidad: un traje de camuflaje, un atenuador del olor corporal y un radar.



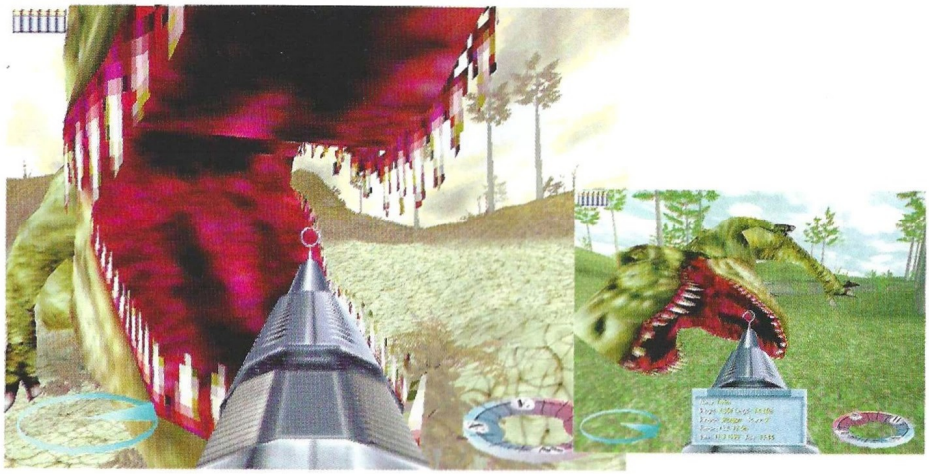








Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 150, 16MB de RAM, 85Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D (recomendada), Windows 95/98, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Wizard Works
Distribuidor: Friendware



Como ya nos enseñaron Crichton y Spielberg en Parque Jurásico, los velocirraptores serán nuestra peor pesadilla

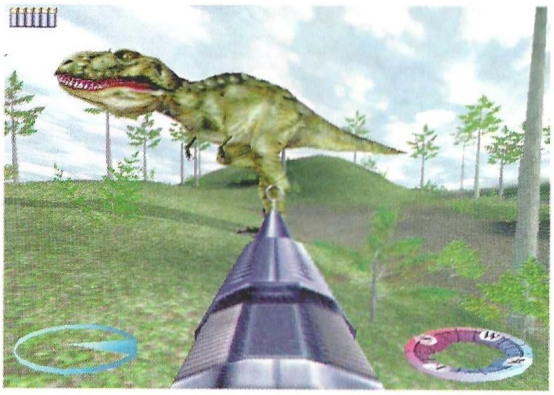
Los dos primeros sirven para evitar en parte el ser vistos u olidos por nuestras presas, el último nos ayudará considerablemente a localizarlas. El único problema es que hacer uso de estas ventajas nos restará puntos notablemente por cada pieza cobrada.

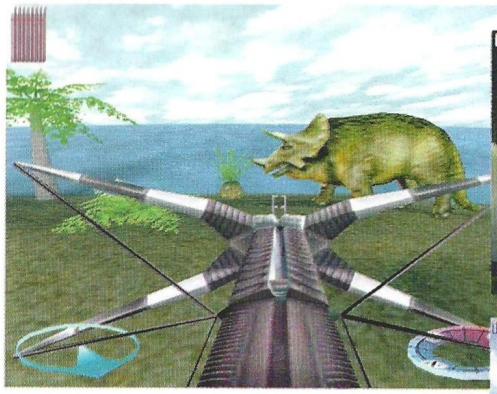
Otros dispositivos que nos ayudarán en nuestra labor son un mapa, accesible en todo momento pero en el que sólo se nos muestran –representados por unos puntos verdes– los ejemplares vivos de la especie que hemos escogido cazar, y también un compás, de uso evidente, y un indicador de la dirección del viento, sumamente útil para evitar que los dinosaurios capten nuestro rastro.

Es importante resaltar que cada especie tiene sus puntos débiles (podemos verlos en uno de los menús), y sólo podremos abatirlas disparándolas en ellos. Si erramos el tiro y les damos en otra zona –o simplemente ni les rozamos– estaremos ante un serio problema: si es una especie inofensiva huirá a toda velocidad y tendremos que perseguirla de nuevo, si es una especie agresiva contaremos con unos breves instantes para intentar un segundo disparo a quemarropa. Si fallamos, nos convertiremos irremisiblemente en cazadores cazados... y está de más recordar como se las gastan los velocirraptores o el T-Rex.

Otro dato a tener en cuenta a la hora de cazar es que los escenarios tienen una fauna abundante y variopinta, y aunque nosotros estemos centrados en cazar una especie –sólo se nos darán puntos por abatir piezas de la que hayamos elegido– el resto de las bestias no nos ignorarán. Por tanto conviene estar en todo momento ojo avizor para no caer en las garras de algún depredador.

Por último, hay que destacar el hecho de que los diferentes niveles no tienen un final en si mismos y que los podemos visitar tantas veces como queramos. El funcionamiento del juego es el siguiente: una vez en el nivel, podremos abatir tantas piezas como nos sea posible (sí bien la munición es muy limitada y no encontraremos suministros); una especie de platillo volante que recuerda a la nave de la película Depredador se encargará de recoger las piezas abatidas y transportarlas a la sala de trofeos; cuando no queramos continuar más tiempo en el nivel podremos salir de él con la tecla Escape, momento en el que el juego hará balance de nuestra actuación reflejándola en el marcador.





El truco es...

Si tienes problemas para salir vivo de esta peligrosa caceria dirígete a nuestras páginas de Top Secret de este mismo número y en ellas encontrarás sustanciosos trucos.

En la diana

El juego cumple todo lo necesario para resultar divertido y atractivo: planteamiento muy sencillo, nivel de dificultad que se incrementa a medida que jugamos, interfaz cómodo y fácil de manejar y una más que notoria calidad gráfica y técnica. El comportamiento de los dinosaurios está muy logrado, y alguno de ellos son endiabladamente listos, rápidos y agresivos... sí, como ya nos enseñaron Crichton y Spielberg en Parque Jurásico, los velocirraptores serán nuestra peor pesadilla.

Calificación

Carnivores

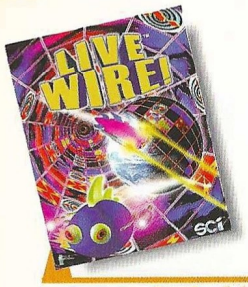
Pros: Sencillo y trepidante, el juego cumple perfectamente con lo que promete: transmitirnos las sensaciones de estar de cacería por un peligroso parque jurásico. El precio del juego es la guinda que necesitaba este ya de por sí apetecible pastel.

Contras: El número de escenarios y de especies para cazar resulta un tanto escaso en ambos casos.

Marcando territorios

Live Wire

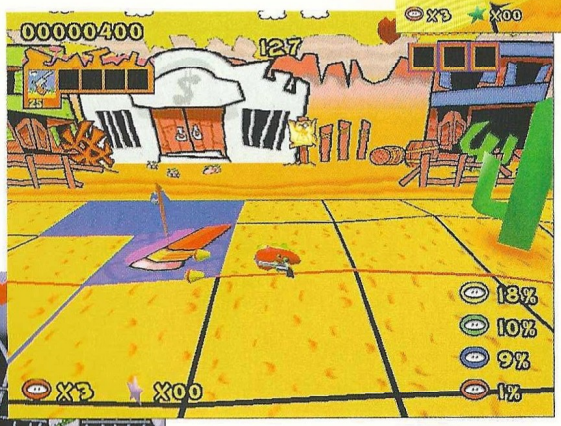
Cada vez son más numerosos los juegos difíciles de encuadrar en un género determinado. Esta vez, la acción prima sobre la estrategia, pero su supremacía es tan endeble...

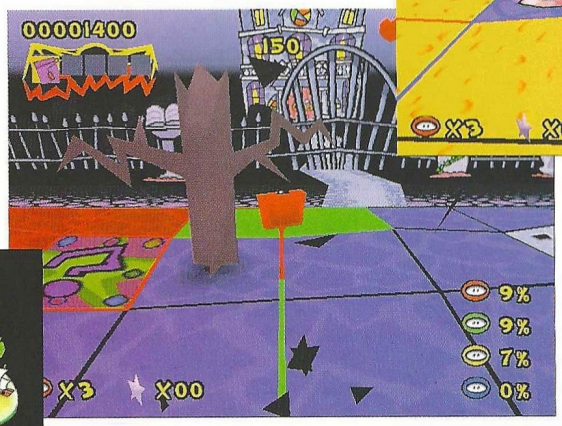


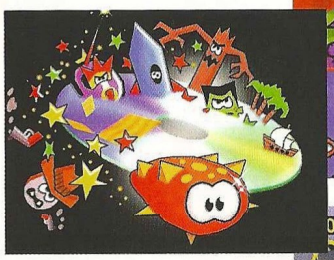
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, 20 Mb de disco duro, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: SCI
Distribuidor: Infogrames

Con cincuenta niveles de juego, viento en popa y a toda vela... Live Wire ni corta el mar, ni vuela... ni nada. ¿Porqué? Trataremos de explicarlo en síntesis. SCI ha intentado crear un título novedoso, que mezcla en sus reglas conceptos de algunos de los juegos de mesa más famosos. A veces se aprecian reminiscencias del 3 en raya, sobre un tablero parecido al del ajedrez al que se ha añadido un poco de acción, enemigos, en fin... lo más parecido a un mutante. Lo que ocurre con ello, es que no llega a ser algo muy concreto que digamos.

La acción se desarrolla en cinco mundos cuadriculados y sólo podrás moverte por las líneas que delimitan la rejilla de juego. Tú vas pintando las rayas y cuando rodeas una porción, esa pasa a ser de tu propiedad. Podrás robarle parcelas conquistadas a tus contrincantes, pero como también se pueden utilizar armas, con toda probabilidad recibirás algún que otro escarmiento por tu intromisión. El juego se desarrolla en 3D, es rápido y la música anima a seguir, pero tanto en su aspecto como en su sustancia es párvulo. Aunque el objetivo es la dominación total del nivel en el que te encuentras y algunas de las cuadrículas contienen elementos sorpresa, la emoción es mínima y tan sólo se recupera un poco en el modo multijugador. Poco más... que no es mucho, por cierto.

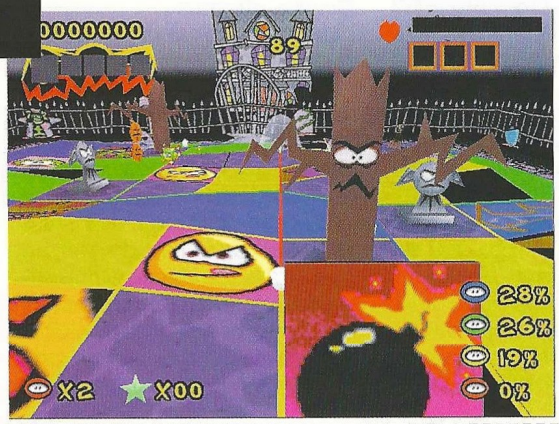






El truco es...

Cuando juegas en primera persona es más fácil rodear cuadros porque tu "ficha" lo hará de forma automática pulsando una sola tecla.



Calificación

Live Wire

Pros: Su manejo es muy sencillo y ofrece muchas horas de diversión.
Contras: Elemental en su concepción, pobre en sus gráficos y soso al trasladarse a la pantalla. El precio no acompaña.

LISTA DE GANADORES

LOS GANADORES DE LAS 30 CAMISETAS DEL CONCURSO TOMB RAIDER III PUBLICADO EN EL Nº 39 DE CGW SON:

JOSE LUIS GONZALEZ MORAN ..... OVIEDO (ASTURIAS)
ANA BELMONTE GUASCH ..... MOLINA DE SEGURA (MURCIA)
NICOLAS FERNANDEZ LAPORTE ..... MADRID
JOSE ANTONIO BLAYA LAZARO ..... MURCIA
JOAQUIN COTO HENCHE ..... ALCALA DE HENARES (MADRID)
JUAN SALVADOR PUERMA CORTES ..... LAHIGUERA (JAEN)
MIGUEL ANGEL RIBES SASTRE ..... CASTELLON
GUILLERMO NOGUERA RIOS ..... SEVILLA
PAU BAIG PUJOL ..... VILANOVA I LA GELTRU (BARCELONA)
ALBERTO ORTEGO PEREZ ..... LEON
MARIA PERIS CAPO ..... CARCAIXENT (VALENCIA)
DANIEL VAZQUEZ FERNANDEZ ..... MADRID
SANCHO ARJONA ARJONA ..... BLANES (GIRONA)
ANTONIO MENDEZ SOLANO ..... FUENTE-ALAMO (MURCIA)
MARIA DOLORES SAMBENITO BARBA ..... CACERES
DAVID CALVO GONZALEZ ..... HUELVA
CARLOS PONS CALVO ..... CASTELLON
DIANA SOBRADO ESPORAS ..... GIJON (ASTURIAS)
PERE MIRET FLORENSA ..... BARCELONA
MELANIE MARISCAL SANTOS ..... GRANADA
NATALIA LOPEZ ALVAREZ ..... SESTAO (VIZKAYA)
ARTURO BINEFA MARTINEZ ..... BARCELONA
LUCIA GOMEZ ALVAREZ ..... MADRIGAL DE LA VERA (CACERES)
EVA MARIA TOMAS NAVARRO ..... MURCIA
JOSE LUIS MUÑOZ VEGA ..... LA IRUELA (JAEN)
JOEL RIBALTA SALA ..... BELLPUIG (LERIDA)
IMANOL VILLAFRUELA SALICIO ..... PORTUGALETE (VIZCAYA)
CARLOS CEBRIAN CUESTA ..... PAMPLONA (NAVARRA)
RICARDO NISTAL VIDAL ..... OVIEDO (ASTURIAS)
JESUS ARGAIZ PASTOR ..... CALAHORRA (LA RIOJA)

LOS GANADORES DE LOS 5 COMBAT FLIGHT SIMULATOR DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 39 DE CGW SON:

ALFONSO FURIO RUIZ ..... TORRELAVEGA (CANTABRIA)
ANTONIO MORENO SORIANO ..... CANALS (VALENCIA)
JUAN JOSE MORALES MARTIN ..... IRUN (GUIPUZCOA)
ALBERTO MARTIN-MAESTRO SERRANO ..... MADRID
ANTONI SOLA DRAKE ..... MADRID

LOS GANADORES DE LOS 3 JUEGOS X-COM APOCALYPSE DEL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº 39 DE CGW SON:

DAVID LOPEZ GONZALEZ ..... ALBACETE
JOAQUIN COBOS DEL MORAL ..... JAEN
MIGUEL ANGEL GONZALEZ TORO ..... ARBUCIES (GERONA)

Coto de caza privado

Deer Hunter II

The hunt continues!

El viento soplaba en contra. La visibilidad era excelente y el alcance de mi visor estaba bien regulado. A setenta metros de distancia un enorme ciervo dejaba ver su cornamenta entre la jara. Apunté cuidadosamente y mis nervios traicionaron mis pasos. Cuando alcé la vista, el animal había desaparecido... y mi oportunidad también.

Nos encontramos ante la segunda parte de un programa basado en una idea realmente original, y que regresa mejorado, con la inclusión de nuevos elementos que harán las delicias de todos los aficionados a la caza y a los deportes de aventura.

En esta segunda parte los gráficos han sido muy mejorados, los movimientos de las piezas y el método de rastreo han incrementado mucho la dificultad pero siempre de forma proporcional al interés y la adicción que despierta.

Desarrollo de la caza

Nada más acceder al programa, lo primero que deberemos de elegir es el equipo con el que vamos a ir de caza. La variedad de modelos de armas es muy adecuada e incluye todos aquellos calibres dedicados sobre todo a la caza mayor. Los visores, la munición y demás elementos de equipo se ajustan tremendamente a la realidad. Los accesorios de caza incluyen rastreadores y reclamos, a veces imprescindibles para conseguir colocar la pieza en la posición adecuada de tiro, sin riesgo de delatar nuestra posición . Acto seguido, seleccionaremos la zona de caza. Por desgracia para los españoles, España, un paraíso para todo lo relacionado con la caza no es seleccionable, teniendo que conformarnos con los parajes norteamericanos, con unas doce localizaciones totalmente nuevas de montería.

Una vez elegida nuestra opción de caza a la carta, podremos estrenar nuestro flamante arsenal en el campo de tiro, pues como ocurre en la realidad, si los visores no están bien ajustados, podéis olvidar el acertar ni a un bote. Por ello, y con la ayuda de los sacos de arena y de las dianas, ajustaremos nuestras armas a la distancia real de tiro.

GPS (Global positioning System)

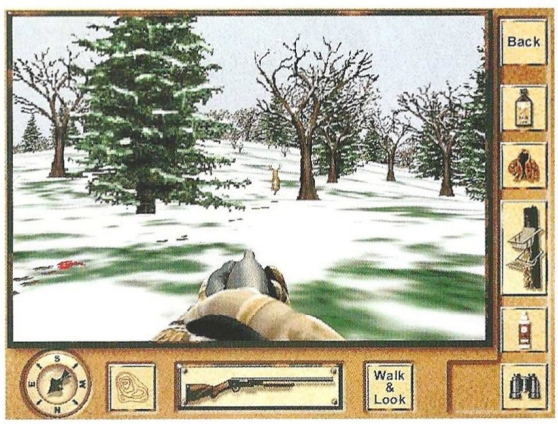
Una de los grandes añadidos al programa con respecto a su antecesor es la inclusión en el equipo de caza del GPS o Satélite Global de Posicionamiento. Con un rendimiento y una exactitud abismal respecto a la brújula de toda la vida, el GPS lee la imagen de varios satélites que triangulan la posición con respecto a la localización en la tierra. El margen de error con respecto a cualquier posición en el hemisferio terrestre es de metros, teniendo una fiabilidad absoluta a la hora de marcar nuestra posición y trazar rumbos verdaderos.

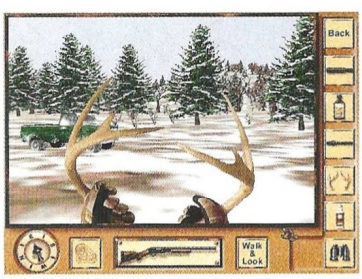
Con esta novedad podremos internarnos profundamente en territorio agreste, y volver por donde hemos venido con mínimas probabilidades de perderse, convirtiéndose este programa en un maravilloso tutor tanto de caza como de senderismo.

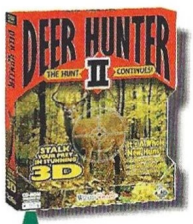
¡Buena caza!

Después de terminar de seleccionar el equipo nos dirigiremos a la zona de monte seleccionada y empezaremos la caza. Los procedimientos de cacería son realmente buenos y tendremos que aprender a seguir huellas y toda clase de rastros, sangre e incluso estar muy atentos al oído, que en ocasiones será la única forma de saber por donde se anda la pieza.

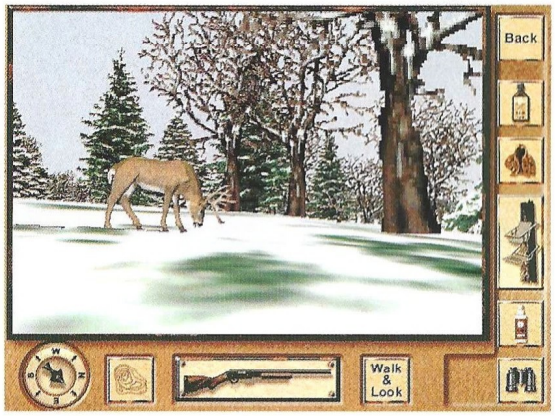
El comportamiento de los animales es ejemplar, y habremos de tener mucho cuidado al acercarnos a ellos. Si el viento está a nuestro favor y no conseguimos encontrar el aire adecuado, nos quedaremos al descubierto, y la mayoría de la piezas ni tan siquiera las veremos, pues su sensible olfato es difícil de engañar. El ruido es otro factor importante, pues los últimos metros para conseguir una posición idónea de tiro son cruciales, siendo más adecuado utilizar un reclamo para que el animal se acerque a nosotros.



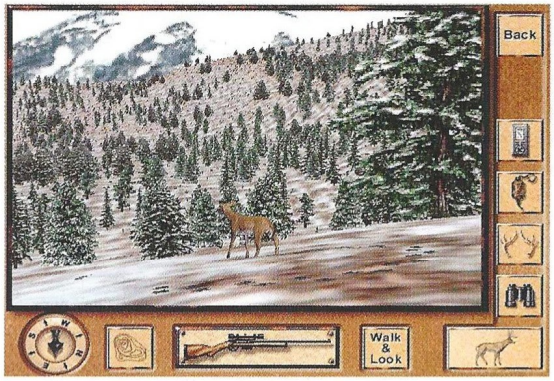




Precio: 3.750
Requerimientos: Pentium 133, 16 MB RAM, 40Mb de disco duro libres, CD-ROM 8x, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Wizard Works
Distribuidor: Friendware



El momento del disparo y el rastreo de la pieza son emocionantes, pero os podemos asegurar que lo más interesante es el acecho



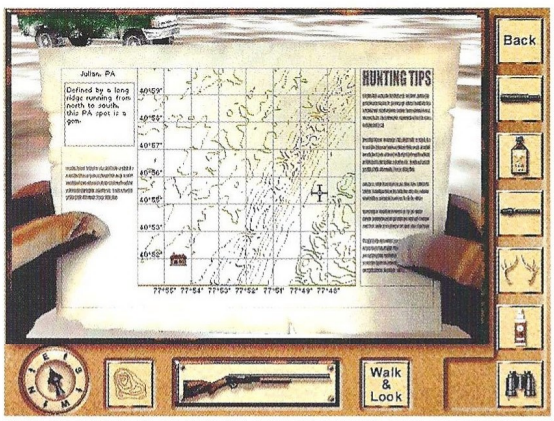
El truco es...

Aproximarse a la pieza siempre con el viento en contra, haciendo el menor ruido posible. El uso del GPS es muy importante. Acordaros siempre de regular el visor a la distancia real de tiro que vais a utilizar, si no fallaréis siempre. El programa viene con sus propios "Cheats" en las instrucciones para que sea más fácil la caza.

El momento del disparo y el rastreo de la pieza son emocionantes, pero os podemos asegurar que lo más interesante es el acecho.

Aspecto gráfico

Los animales están bien reproducidos, sus hábitos de conducta están fielmente simulados y su observación, tanto a través de los binoculares, como en visión nocturna, consiguen crear una atmósfera de juego adecuada que en perfecta conjugación con el ruido ambiental, forman un conjunto estético más que correcto. Quizás se podría haber mejorado un poco la definición, pero sus defectos quedan empañados por el buen hacer del programa. Se puede decir que Deer Hunter II es una continuación bastante afortunada y entretenida. En resumen, un programa muy interesante que consigue adentrarnos en el mundo de la caza, sin tener que expoliar el reino animal. Por cierto, sabemos que no todo el mundo está de acuerdo en que la caza sea un deporte, pero así está considerado y por eso está en esta sección.



Calificación

Deer Hunter II The hunt continues!

Pros: Mejores gráficos que en la versión anterior. El uso del GPS convierte al juego en una auténtica enseñanza de supervivencia. La cantidad de armas, reclamos y técnicas que deberemos de emplear en la caza son totalmente reales. Los movimientos y el comportamiento de los animales denotan una inteligencia artificial bastante fuerte.

Contras: A veces el cazar se convierte en misión imposible, la dificultad de encontrar a un animal se incrementa con la imposibilidad del terreno donde nos movemos y de la distancia de tiro. No está traducido y no soporta el juego por red (hubiera sido una gran idea disfrutar de una montería virtual)

Un quiero y no puedo

Luftwaffe Commander

Muchos son los simuladores que incluyen la posibilidad de volar en la Luftwaffe, pero ninguno daba la posibilidad de comenzar a volar desde sus mismos comienzos, en la Guerra Civil española, campo de pruebas de la nueva Luftwaffe nazi.

Luftwaffe Commander recrea toda la vida operativa de la Luftwaffe de la Segunda Guerra Mundial, comenzando en la Guerra Civil española, banco de pruebas para aviones, hombres y tácticas (muchas de ellas fueron creadas a raiz de las experiencias conseguidas). Hombres como Werner "Vati" Möelders y Adolf "Dolfo" Galland comenzaron a destacar por encima del resto en nuestra guerra civil. Fue, de hecho, Werner Möelders el que inventó y perfeccionó la formación "Scwarm", que después sería adoptada por la Luftwaffe y copiada por los ingleses con el nombre de "Finger Four".

Nosotros podremos hacer lo mismo, no exactamente, pero sí comenzar desde el principio. En total podremos volar 10 aviones, aunque recreados haya muchos más, la mayoría de ellos nunca han aparecido antes en un simulador. Quizás los más esperados sean los aviones soviéticos que, después de mucho tiempo, han conseguido hacerse un hueco en un simulador de vuelo, aunque paradójicamente, sea en un juego dedicado completamente a la Luftwaffe (de hecho sólo podremos elegir pilotar en el bando alemán). Aun así, en las misiones sueltas y en la opción de acción rápida, podremos volar un Spitfire, un P-51, un P-39 y un I-16.

Los aviones que podremos manejar durante nuestra carrera como piloto de la Luftwaffe son 4 versiones del Bf-109, el Heinkel He-51 y el Me-262, cada uno de ellos en el período histórico correspondiente. Curiosamente, y para disgusto de muchos, no podremos volar un avión que junto con el Mc-109, fue la columna vertebral de la Luftwaffe, el Focke-Wulf Fw-190.

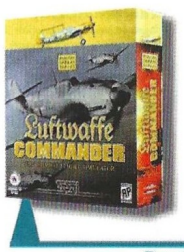
El modelo de vuelo de los aviones es bastante decente, recrea correctamente la forma de vuelo de cada uno, además de diversas situaciones producidas por el daño en nuestro avión o por nuestro pilotaje como entradas en pérdida, barrenas, etc.

En total tendremos 50 misiones, desde la Guerra Civil hasta el frente del Oeste. Cada periodo de tiempo tiene sus propias 10 misiones, que son las mismas tanto en modo campaña como en misiones sueltas. El juego carece de campañas dinámicas, y las pocas misiones que podemos volar son siempre iguales, no hay la más mínima variación. También disponemos de la opción multijugador, la única con la que podremos sacarle diversión al juego.

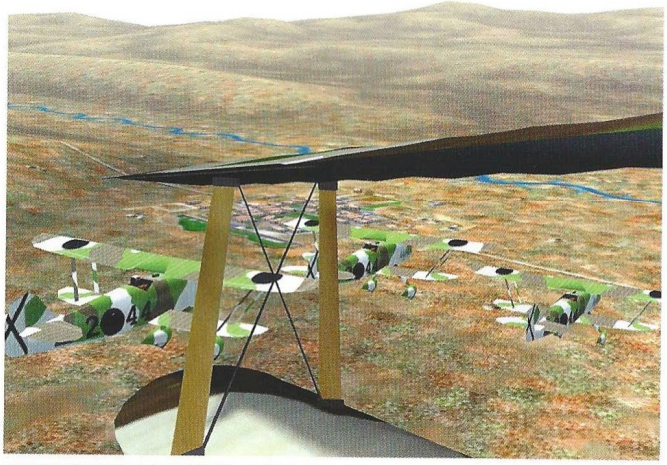
Artes plásticas

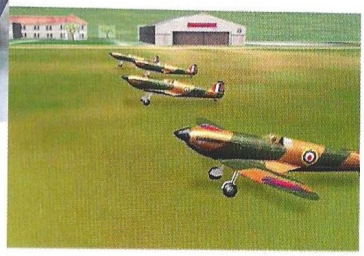
Si bien sólo podemos volar diez aviones, existen muchos más que nos podemos encontrar en nuestras misiones. La mayoría de ellos nunca han aparecido en un simulador y algunos de ellos son bastante poco conocidos. Aunque con ciertos fallos (al Bf-109, por ejemplo, le falta la mitad del timón), su representación gráfica es buena, no tendremos que mirarlos por todos los ángulos para descubrir de que avión se trata.

Pasando al interior la cosa no mejora demasiado. La cabina tie-



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95/98, disco duro, tarjeta aceleradora 3D 4Mb, CD-ROM 8x, joystick, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: SSI
Distribuidor: Proein





ne sus diales e indicadores, más o menos donde se supone que estaría en el original y más o menos como sería en la realidad, pero no demasiado. El resto de la cabina es simple; no hay más detalles, recuerda a los primeros simuladores que salieron para PC. Lo justo y basta. Como no, tenemos la panoplia de vistas exteriores y una cabina virtual.

El mundo exterior no mejora gran cosa. Nuestra base y alguna que otra zona es lo único medianamente detallado que vamos a encontrar. El resto es absoluta monotonía; cierto es que existen colinas y algunas montañas, pero todo ello recubierto por el mismo trozo de mapa de textura. Mires por donde mires el panorama es el mismo, la repetición hasta la saciedad. Por si esto fuera poco, los efectos especiales –humo, fuego, etc.– están muy poco conseguidos, y no aportan nada de realismo a este simulador falto ya de por sí de él.

Es una pena, pero podría haber sido un buen juego. La cantidad de aviones recreados y algunos de los que podemos volar nunca habían aparecido en un simulador. Es triste que lo hagan de esta forma. Sin duda un simulador para gente muy poco exigente. Luftwaffe Comander es un quiero y no puedo.

El truco es...

Aprovecha en todo momento la falta de experiencia del enemigo e intenta sacarle el máximo partido en beneficio propio.

Calificación

Luftwaffe Commander

Pros: La posibilidad de volar en períodos de tiempo que nunca antes se habían tenido en cuenta. Alguno de los aviones que podremos volar.

Contras: El juego es bastante pobre en general, en especial los gráficos. Pocas y repetitivas misiones. La IA del juego es bastante deficiente.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL 918 960 510
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@prix.com **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Escuela de astronautas

Apollo 18
Misión La Luna

La cuenta atrás ha comenzado. En seis horas, el momento para el que te has preparado largos años está a punto de llegar. Mientras, las revisiones de equipo y de los sistemas de mantenimiento vital son repetidas una y otra vez, rellenando una interminable espera hasta tu momento de gloria.

Estamos ante un simulador de lo más completo, técnicamente hablando, de lo que hemos visto hasta ahora. Un programa que emula perfectamente todas las vicisitudes que un auténtico astronauta debe de pasar durante todo el tiempo que una misión espacial le es confiada.

De la Tierra a la Luna

Antes de pensar siquiera en poner nuestras manos en los mandos de la nave, deberemos pasar un curso de reciclaje. Este curso consiste en una revisión completa de todos los conocimientos teóricos que contiene el manual de instrucciones. Tras pasar un auténtico examen, y si lo aprobamos, requisito imprescindible para poder seguir adelante en el programa, pasaremos al centro de entrenamiento.

Una vez aquí, aprenderemos a manejar los distintos controles y las rutinas de mantenimiento de los sistemas vitales. El método es el básico. Primero se estudian las rutinas de vuelo, y más tarde se aprende y experimenta con conexiones eléctricas y los circuitos de seguridad.

Houston, tenemos un problema...

Esta frase tan popular entre los aficionados a la carrera espacial, nos va a resultar muy, pero que muy familiar. La gran mayoría de los problemas que pueden ocurrir se preparan en este nivel de entrenamiento, donde el ordenador de la base simula toda clase de percances y peripecias que puedan ocurrir en la realidad.

En este nivel de juego es muy importante el conocimiento de los procedimientos operativos y de previsión de contingencias, pues en el despegue real, los errores no se pueden permitir.

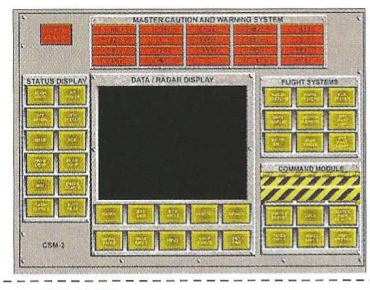
Por fin, tras seguir los entrenamientos de revisión de la ignición, llegamos a estudiar los pasos en el módulo lunar, y tras ver esto, estaremos preparados para la verdadera prueba: el lanzamiento propiamente dicho, pues la cuenta atrás acaba de comenzar.

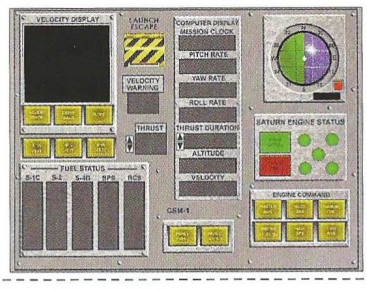
Operación Taurus Littrow

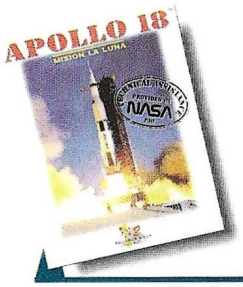
Basada en una misión real de exploración y reconocimiento lunar, nos instalaremos en el módulo de supervivencia seis horas antes de la ignición. Empieza la verdadera prueba, pues os podemos asegurar que cualquier fallo deparará catastróficas consecuencias. La misión se compone del emplazamiento en módulo, ignición y entrada orbital, viaje hasta la Luna, alunizaje del módulo lunar, y regreso a la tierra y reentrada en la atmósfera. Son fases muy duras y os podemos asegurar, que son realmente difíciles de pasar, pues las comprobaciones y el manejo de los equipos tienen un tiempo y un orden de acción. Una vez finalizada la misión, volveremos a la tierra y conseguiremos una evaluación en profundidad de nuestra misión.

Aspecto gráfico y sonido

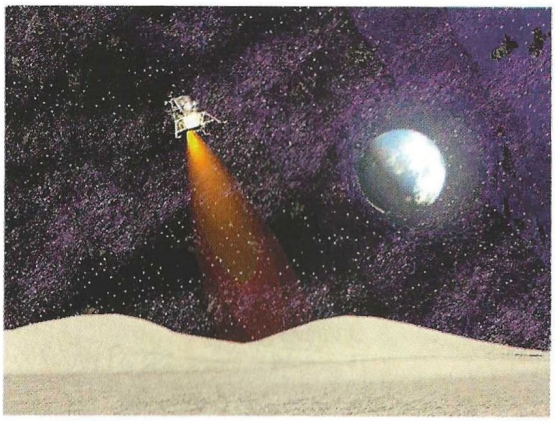
Aunque no es un programa enfocado a sorprender por sus gráficos, cuenta con una depurada estética y la inclusión de vídeos en formato AVI que recrearán tanto las instalaciones de la NASA, como alunizajes,





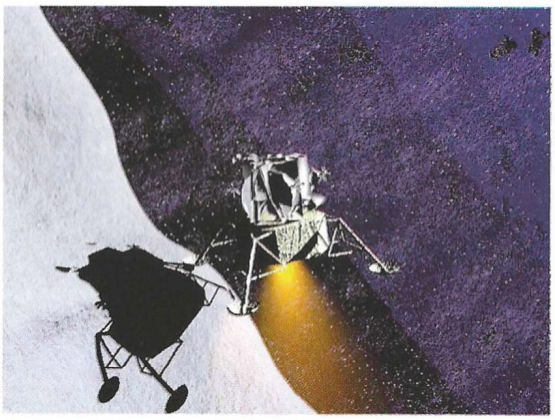


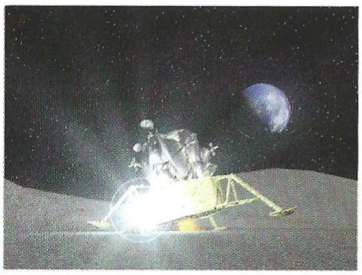
Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 60, 16MB RAM, Windows 95 /98, 6Mb de disco duro libres, ratón, tarjeta de sonido, CD ROM 4X
Nº de jugadores: 1
Editor: Aim Software/Project Two Interactive
Distribuidor: Media Connection

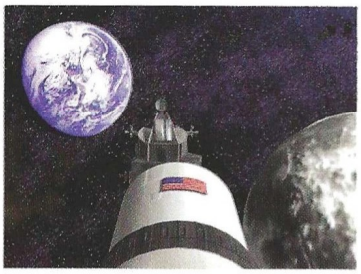


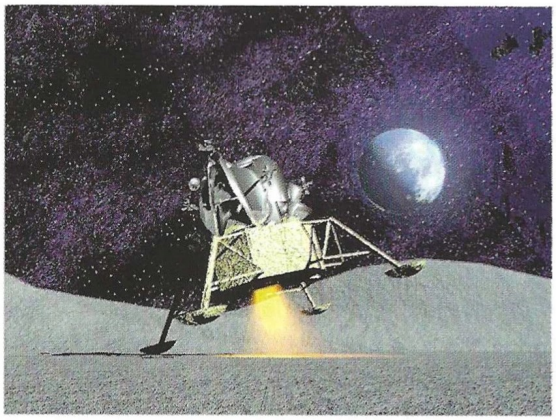
La misión se compone del emplazamiento en módulo, ignición y entrada orbital, viaje hasta la Luna, alunizaje y regreso a la Tierra

lanzamientos, explosiones y un sinfín de efectos que contribuyen a crear la atmósfera adecuada. De todas formas, la imagen que el jugador obtendrá con mayor continuidad es la de los paneles de controles, accesibles a través del ratón o del teclado. Estos están bien dispuestos, y se observa su función aunque no de una forma clara –a veces–, pues son muchos y muy parecidos. Los efectos de sonido no resultan especialmente brillantes y cumplen con su función de recrear la tensión del momento. Las voces de los controladores son bastante interesantes (siempre, claro está, que entendamos muy bien el inglés) y nos avisan puntualmente de los diversos cambios en nuestra situación.









Un programa específico

Así se puede denominar a este curioso simulador, pues está dirigido a un sector de usuarios bastante delimitado. Es un programa muy técnico y dirigido a los verdaderos incondicionales de la carrera espacial. No es muy dinámico y requiere de buenas dosis de paciencia para poder completarlo, siendo el nivel bastante difícil incluso para aquellos usuarios familiarizados con manuales de más de doscientas páginas de instrucciones.

El truco es...

El único y verdadero truco disponible es estudiar el manual de vuelo con todo detalle. Repasar una y otra vez los procedimientos operativos de despegue y realizar minuciosamente todas las comprobaciones de seguridad. El programa es tan riguroso o más que Houston, y a la menor duda de que las cosas puedan ir mal, el despegue se cancelará y tendremos que volver a empezar desde el principio.

Calificación

Apollo 18 Misión La Luna

Pros: Una exacta y fidedigna simulación en todas sus facetas. Tan real como estar en Houston, o en órbita. Los manuales están muy bien detallados y explican con claridad y todo lujo de detalle cada uno de los procedimientos a seguir. Un tutorial casi perfecto que nos obliga incluso a pasar un test de conocimientos para poder seguir adelante con el juego.

Contras: Un programa demasiado técnico, apto sobre todo para un sector muy específico de aficionados y una minoría de personas que gusten de la simulación en su estado más puro. Duro y difícil, exige un perfecto estudio de los manuales para poder disfrutar de él. Es una lástima que manuales y programa no estén traducidos.

COMPUTER GAMING WORLD

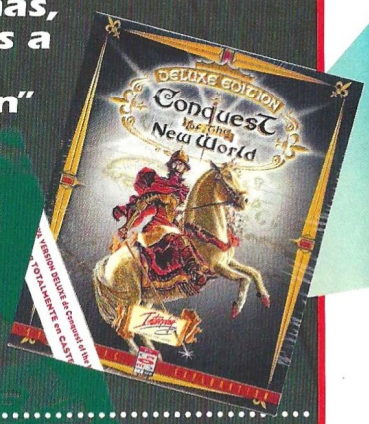
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 3 JUEGOS "CONQUEST OF THE NEW WORLD Deluxe Edition"

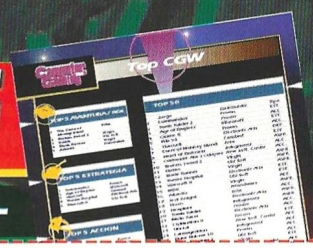
Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

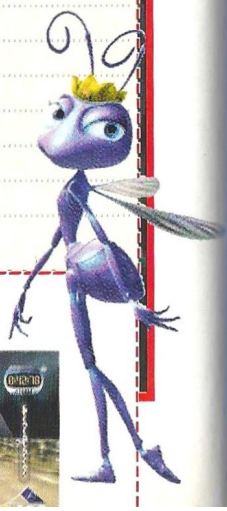


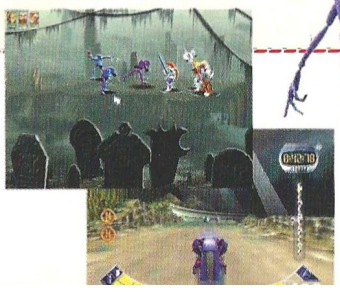
COMPUTER GAMING WORLD



Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50





Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre .....

Apellidos ..... Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

PIDE TUS JUEGOS, LLAMA AL 93 457 82 75

Open Multimedia

ARCADE Y ACCIÓN

ABE'S EXODUS

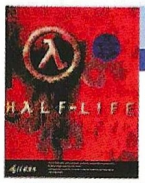
Vuelve el más intrépido Mudokkon para salvar a sus semejantes en un increíble entorno gráfico y sonoro.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.750

SIN

¿Bioquímica mezclada con un arsenal? Ármate antes de recorrer los lujosos niveles de este detallado Arcade 3D.

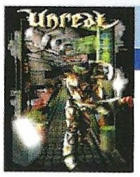
P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495



HALF LIFE

Acción en primera persona en donde hay que pensar, disparar y correr más rápido que nadie. Entorno visual genial.

P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750



UNREAL

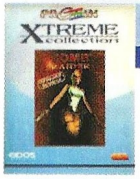
Si te gusta Quake II, Unreal te ofrece grandes dosis de aventura. Sal del planeta con vida y habrás ganado.

P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750

STREET FIGHTER ALPHA

Regresa una leyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentarte a tí mismo.

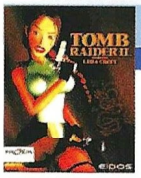
P.V.P. 4.990 PRECIO OPEN 4.750



TOMB RAIDER

La única la original e inimitable Lara Croft ahora a un precio irrepetible para saber quien lleva los pantalones .

P.V.P. 3.995 PRECIO OPEN 3.495



TOMB RAIDER II

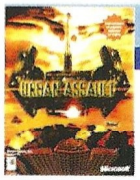
La segunda parte que consolida el mito con mejoras gráficas y más niveles, ahora a un precio que no puedes dejar pasar

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.495

GROUND ZERO

La destrucción absoluta sigue siendo la norma a seguir para triunfar en esta ampliación de Quake II. Sigue disfrutando.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.495



URBAN ASSAULT

Desde tu Centro de Operaciones deberás evitar el Apocalipsis y dirigir escuadrones que paren a los alienígenas.

P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.495

KLINGON HONOR GUARD

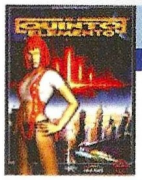
Los Trekkies están de enhorabuena. Trepidantes escenas protagonizando diversos personajes de la série en 3D.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495

THE RECKONING

El primer disco de ampliación de Quake II con 18 nuevos niveles que exigirán el máximo de tí. Usa la cabeza.

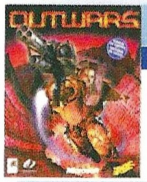
P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.495



EL QUINTO ELEMENTO

Basado en la película futurista de Luc Besson, podrás manejar a los dos protagonistas y plantar cara al mal.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.995



OUTWARS

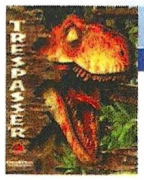
Evita una muerte segura dando rienda suelta a tus instintos. Intuye los movimientos del enemigo y no pares. Reza...

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.750

MORTAL KOMBAT 4

La fantasía y la imaginación son dos armas muy valiosas para este juego de lucha oriental de lujosos movimientos.

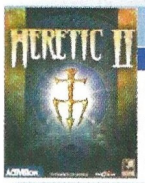
P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.750



TRESPASSER

Los fantásticos dinosaurios dejan de serlo cuando compartes su territorio: tú o ellos. La elección es tuya...

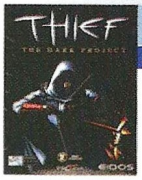
P.V.P. 5.990 PRECIO OPEN 5.750



HERETIC II

Segunda entrega de este Arcade 3D que se sale de la norma. Podrás hacer magia y conjuros además de tus armas.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495



THIEF

Genial ambientación Medieval en este juego que te hará sentir la humedad de las paredes de los castillos.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495

VIRUS 2000

Herencia del juego homónimo de los 80. Evita la propagación de un virus pensando y con algún arma. 6 mundos.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.995

DUKE NUKEM 3D

Uno de los padres de los juegos de acción en primera persona vuelve para darnos una clases magistrales.

P.V.P. 3.995 PRECIO OPEN 3.495

O.D.T.

Acción en 3ª persona para un arcade innovador en donde podrás escoger entre la habilidades de 3 personajes.

P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750

FORSAKEN

Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.750

Open Multimedia

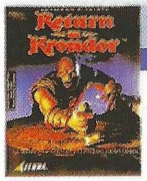
PIDE TUS JUEGOS AHORA, TELF. 93 457 82 75

AVENTURA Y ROL

THE X FILES

Película interactiva que te sumerge en los misteriosos casos de la pareja de detectives más famosa. 7 CD's.

P.V.P. 8.990 PRECIO OPEN 8.750



THE FEEBLE FILES

Magia, traición, peligro... visita un reino de misterio y entérate de lo que es el rol en estado puro.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750

REAH

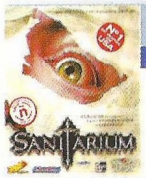
Escapar del mundo alternativo en que estás será una difícil misión. Entra en los enigmas de esta ciudad fabulosa.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.750

RING

Esta aventura 3D es especial po su argumento, su entorno visual su música Wagneriana. Una joya...

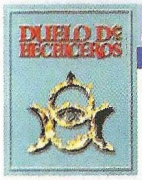
P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.995



SANITARIUM

Aventura no apta para cardíacos ni aprensivos, descubre los trasfondos de un psiquiátrico y juzga por tí mismo.

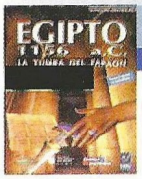
P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750



DUELO DE HECHICEROS

Todos los ingredientes de los juegos de Rol en este juego. Si desde Diablo nada te ha apetecido, prueba con este.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.750



EGIPTO

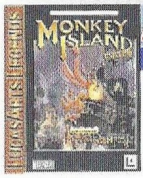
La recreación del fantástico y magnífico mundo egipcio toma su máxima expresión. Adéntrate en el misterio de su mundo.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495

GRIM FANDANGO

Manny Calavera está muerto, pero aún le quedan muchos misterios y diversión en un mundo de cine negro.

P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750



MONKEY ISLAND

SAGA

Los tres juegos de aventura más famosos y divertidos, ahora juntos y a un precio de risa.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750

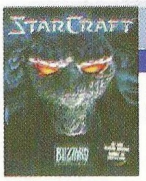
ESTRATEGIA

RAILROAD

TYCOON II

Secuela de las mejores sagas de juegos de Estrategia, recrea con todo detalle el mundo ferroviario. Gráficos fabulosos.

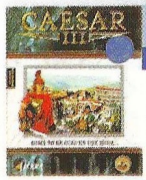
P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495



STARCRAFT

Humanos, Protoss y Zergs luchando por el espacio. Cada una de las razas es diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

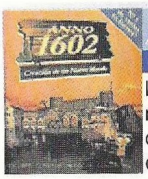
P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.450



CAESAR III

Tercera entrega del juego más bien documentado sobre el Imperio Romano. La historia dirá si eres buen estratega.

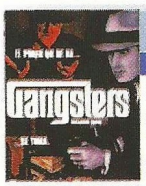
P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750



ANNO 1602

Lánzate a la conquista de nuevos mundos y retos desconocidos. Pasa a la historia como descubridor.

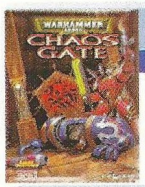
P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495



GANGSTERS

Dinero negro, sobornos, contrabando...Todo lo que forma parte del mundo de la mafia debe estar bajo tu control.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495

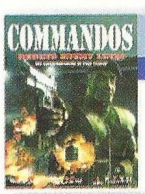


WARHAMMER

40.000

Comanda tus escuadras y enfréntate al mal: la táctica de combate es básica para triunfar en este juego medieval.

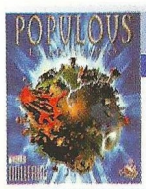
P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495



COMMANDOS

La mejor mezcla de táctica, acción y estrategia tiene sello español. Los nazis no son fáciles de despistar...

P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750

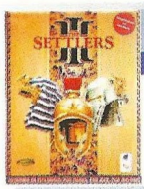


POPULOUS:

EL PRINCIPIO

Ser Dios puede ser muy divertido...o no, Serás el primer y único responsable de todo lo que ocurra después.

P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750



THE SETTLERS 3

Táctica, prosperidad, combate, civilizaciones... Todo lo que conforma un buen juego de estrategia lo tiene Settlers III.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 6.995

O VEN A LA TIENDA, C/VALENCIA 395 (BCN)

Open Multimedia

DEPORTES

PC FUTBOL 7

Entrega anual de la mejor recreación del mundo del futbol. Todos los números de la liga para que te hagas el equipo.

P.V.P. 2.995 PRECIO OPEN 2.995

TIGER WOODS '99

Conviértete en un experto con las lecciones de un campeón en un magnífico escenario 3D.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750

LA LIGA 98-99

El hermano pequeño de Fifa 99 nos ha salido entrenador. Gran base de datos de primera y segunda división.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750

NBA'99

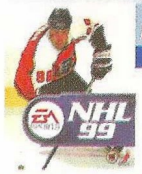
Estás en disposición de jugar contra los mejores jugadores del planeta mientras empieza la NBA. Móntatelo.

P.V.P. 5.990 PRECIO OPEN 5.750

SNOW WAVE AVALANCHE

Si te gustaría surfear por la nieve ahora mismo, no lo pienses más. Por fin surfing en PC. Soporte de 3Dfx.

P.V.P. 2.995 PRECIO OPEN 2.990



NHL '99

Aunque no conozcas bien el Hockey sobre hielo, su rapidez y fluidez te engancharán.

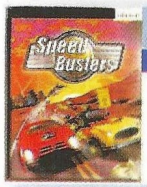
P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750

SIMULADORES

WWII FIGHTERS

Acción e increíbles gráficos son lo que este simulador histórico nos ofrece. Incluso la caja huele a añejo...

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.750



SPEED BUSTERS

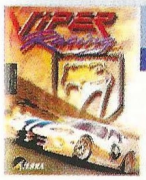
Los coches más disparatados se dan cita en este juego que simula las carreras al más puro estilo americano.

PRECIO A CONSULTAR

COLIN McRAE RALLY

12 Coches y 48 pistas esperan. Agarra el volante y goza de fabulosos gráficos de los mejores rallies del momento.

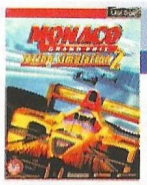
P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495



VIPER RACING

¿Que un Viper no está al alcance de cualquiera? Aquí lo tienes. Personalízatelo y lánzate a la carretera.

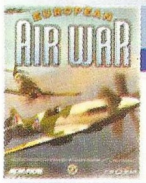
P.V.P. 4.995 PRECIO OPEN 4.750



MONACO GRAND PRIX

El mejor simulador de F-1 incluye ahora coches de época y todos los datos de la presente temporada. 3Dfx.

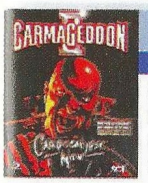
P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 5.995



EUROPEAN AIRWAR

La mejor simulación de la II Guerra Mundial. Fiel reproducción de los modelos de la época. Majestuoso.

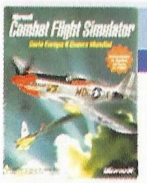
P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495



CARMAGEDDON II

Escandalízate con la segunda parte del juego más salvaje. Nuevos escenarios y vehículos.

P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750



COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Aviones de la segunda guerra mundial estarán a tu alcance en una nueva y novedosa versión de FS.

P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750

NEED FOR SPEED III

Uno de los mejores simuladores de la historia vuelve con una versión mejorada y los deportivos de tus sueños.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 6.750

JANE'S F-15

Si crees haberlo visto todo en simuladores de combate, prueba F-15, el simulador más verdadero.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.750

M1 TANK PLATOON 2

Los tanques son unas máquinas más que curiosas. Si quieres saber cómo funcionan, ponte a los mandos.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.750

XG2

Los vehículos más veloces pueden presentar cualquier forma. Si no lo crees, observa este espectacular juego.

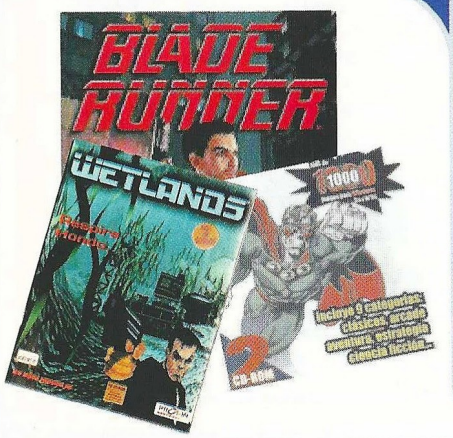
P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750

Open Multimedia

LA FORMA MÁS ECONÓMICA DE COMPRAR LOS

LOTE REPLICANTE

BLADE RUNNER + WETLANDS + MÁS DE 1000 JUEGOS



Adéntrate en el Siglo XXI de la mano de una genial aventura basada en la mítica película de Ridley Scott. 4 CD's repletos de intrigas, hasta 10 finales diferentes e impresionantes gráficos todo a un precio excepcional, si se tiene en cuenta que va acompañado de dos productos excepcionales en su género: Wetlands y 1000 Juegos para Windows.

P.V.P. 10.000
PRECIO OFERTA
2.995
Open Multimedia

LOTE NEUMÁTICO

SUPERBIKE WORLD CH. + BIG RED RACING + HELLFIRE ZONE

El mejor simulador de motos que nunca hayas visto, motos, circuitos y pilotos verdaderos en un juego de increibles gráficos y un manejo tan preciso que te moverás delante de PC. ¡Ojo!, viene acompañado de dos cracks: Big Red Racing y Hellfire Zone: los tres a un precio único e irrepetible. Ahora o nunca.

P.V.P. 17.500
PRECIO OFERTA
5.995
Open Multimedia

LOTE MASACRE

CARMAGGEDON + PC GOL + WITCHAVEN II

Recupera la primera parte de este juego que volvió loco a más de uno. Cuando juegues deberás averiguar lo que realmente fluye por tus venas ¿Sangre o Gasolina?. ¿Y qué pasa si además incluimos Witchaven II y PC Gol?. Entonces, cuando sepas el precio, te volverás realmente loco.

P.V.P. 10.990
PRECIO OFERTA
3.995
Open Multimedia

LOTE CAZA

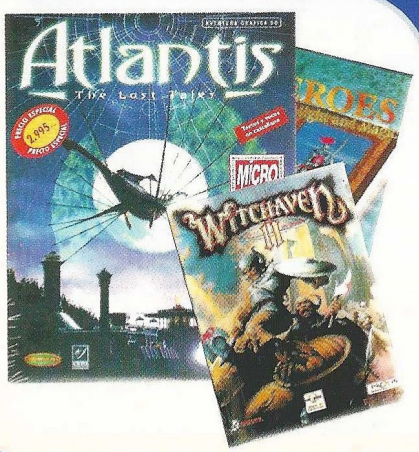
F-16 + MIG-29 + SURFACE TENSION + HELLFIRE ZONE

Disfruta de este Pack con dos de los mejores simuladores del momento. Excepcionales gráficos y controles que disponen de amplias posibilidades de multijugador. Acompáñalo con dos juegos más: Surface Tension y Hellfire Zone y tendrás un lote de cuatro juegos para que no se te acaben nunca.

P.V.P. 17.000
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

LOTE PERDIDO

ATLANTIS + HEROES OF M&M+WITCHAVEN II



Sumérgete en la mítica ciudad para descubrir secretos casi olvidados. A través de un impresionante entorno visual deberás asegurar el futuro de la Atlántida y reescribir su historia. Para ello, deberás ser muy inteligente, por eso completamos el lote con Heroes of Might and Magic, un clásico, y Witchhaven II.

P.V.P. 8.900
PRECIO OFERTA
2.995
Open Multimedia

LOTE METRÓPOLIS

SIM CITY 3000 + ESTRATEGIA + HEROES OF M&M

Convierte la pradera más apacible en una productiva ciudad: comercios, fábricas, carreteras, parques... Como alcalde ideal deberás mantener el equilibrio vital en toda la ciudad. Este lote se completa con la primera antología de Estrategia y el clásico: Heroes of Might and Magic.

P.V.P. 14.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

MEJORES JUEGOS LLAMA YA AL 93 457 82 75

Open Multimedia

LOTE ALIANZA

X-WING vs TIE FIGHTER + BOP + SURFACE TENSION + ESTRATEGIA!

Disfruta de este ya clásico simulador de Star Wars. Intensa jugabilidad en el juego y en el disco de campañas: Balance of Power (BOP). Escoge tu bando y demuestra tus habilidades como Piloto Interestelar. Acompañalo de dos superjuegos: Estrategia! (20 juegos de Estrategia) y Surface Tension.

P.V.P. 15.500
PRECIO OFERTA
5.995
Open Multimedia

LOTE HUESOS

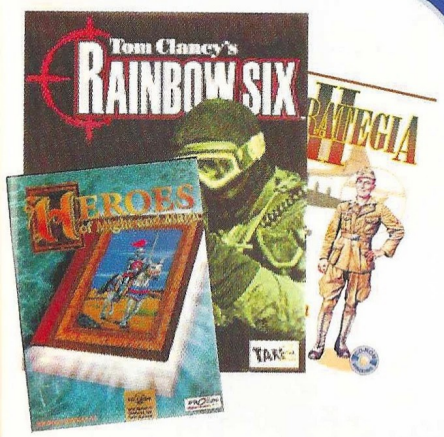
ABE'S EXODUS + SURFACE TENSION + WETLANDS

Vuelve el Mudokkon más intrépido y atrevido para salvar a sus semejantes. Muévete más rápido que nadie en un entorno 2D/3D increible. Varios enemigos daldrán a tu paso. Acompañalo de: Wetlands y de Surface Tension y tu diversión no tendrá límites.

P.V.P. 16.000
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

LOTE ASALTO

RAINBOW SIX + ESTRATEGIA II + HEROES OF M&M



Al frente de un comando de asalto internacional, deberás rescatar rehenes, poner micrófonos, y liberar edificios. Mezcla de acción y estrategia, te mantendrá en tensión permanente. Y como sabemos que te gusta la Estrategia: Estrategia II, la nueva selección de 20 juegos de estrategia y Heroes of Might & Magic. ¿Se puede pedir más?

P.V.P. 15.995
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

LOTE CÓMICO

EL SULFATO ATÓMICO + TOON WORKS + DINOSAURIOS

Entra en el más que particular mundo de Mortadelo y Filemón de la mano de su creador Ibáñez. Deberás resolver uno de los más complicados y divertidos casos jamás vistos en la T.I.A. Además, disfrutarás dibujando con Toon Works y con la fastuosa colección de Dinosaurios.

P.V.P. 10.000
PRECIO OFERTA
3.995
Open Multimedia

LOTE DEMONIACO

RESIDENT EVIL 2 + WETLANDS + ESTRATEGIA II

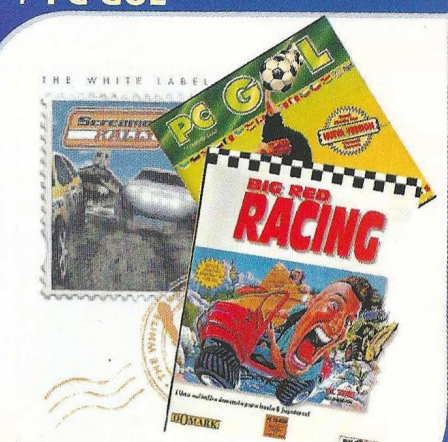
Segunda parte de uno de los juegos más escalofriantes y detallados. Aventura y acción se dan la mano y te llevan a la lucha con enemigos muy inteligentes y muy violentos. Gráficos brutales. Acompañalo con la segunda parte de Estrategia (otros 20 juegos) y con Wetlands. No debes perdertelo.

P.V.P. 15.500
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE TROMPO

SCREAMER RALLY + BIG RED RACING + PC GOL

Viaja por todo el mundo y experimenta la sensación auténtica de conducir por los tramos más difíciles con los coches más potentes. Necesitarás un alto nivel de pilotaje para triunfar. Sigue con las carreras con Big Red Racing y da unas pataditas al balón en PC Gol... ¡eres un machito!



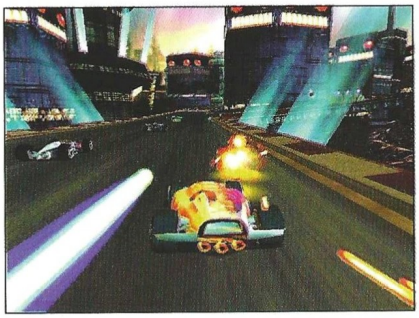
P.V.P. 8.500
PRECIO OFERTA
2.995
Open Multimedia

Especial Top Secret

La última esperanza

A continuación os presentamos los trucos mejor guardados por las productoras de algunos de los últimos juegos que han aparecido en el mercado. Son secretos que nosotros pregonamos a voces para hacer un poco más agradables vuestros momentos de ocio.

DETHKARTZ



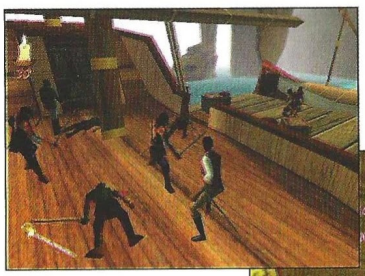
En la pantalla de menú principal mantén presionado al mismo tiempo la tecla de Mayúsculas + Control + C para acceder a la opción de trucos. Una vez estés en esa pantalla, teclea los siguientes códigos:

GLOBAL: pone a tu disposición todos los circuitos
DEV 6: pone a tu disposición todos los coches
RACE CORPS: podrás seleccionar cualquier temporada del modo Campeonato

REDGUARD

Pulsa F12 para acceder al modo consola y después teclea:

Item add,4 = poción de vida
Item add,67 = poción de fuerza

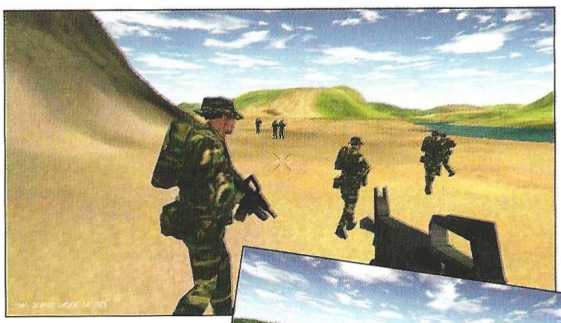


TUROK 2:SEEDS OF EVIL

En el menú de juego existe una opción ENTER CHEAT que muestra las letras del alfabeto para introducir trucos que hagan menos desafortunado nuestro paso por Turok 2. Por otra parte está la sección CHEAT en donde podrás ver qué trucos has activado. No obstante, podrás activarlos todos de golpe si cuando aparecen las letras del alfabeto, en la sección mencionada en primer lugar, tecleas la siguiente "palabra":

OBLIVIONISOUTTHERE: activa todos los trucos disponibles

DELTA FORCE



Pulsa Mayúsculas + º ª\, que es la tecla que se encuentra en el teclado alfanumérico a la izquierda del 1 para acceder al modo consola y poder teclear después:

iwillsurvive: modo dios
raindropskeepfallinonmyhead: dependiendo de la misión dispones de los cinco elementos al efecto. Si quieres más, vuelve a teclear el código
takeittothe limit: para recargar el armamento

ROLLCAGE

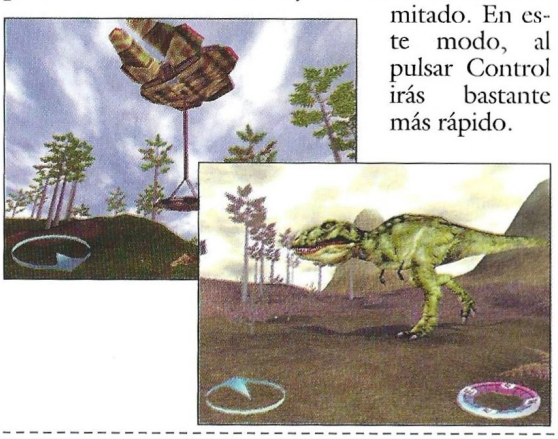
Pulsa en el menú principal el siguiente código para activar un submenú depurado. En él se te ofrecerán varias posibilidades que te permitirán activar nuevos parámetros de juego directamente. Los otros dos has de pulsarlos aparte en el menú principal.

IAMALAZYBASTARD

WARPSPEEDMRSULU: hipervelocidad
WRECKEDONSPEED: megavelocidad

CARNIVORES

Teclea "debugon" cuando estés jugando para acceder al modo depurado. En este modo los dinosaurios ignorarán tu presencia mientras no dispares. La lava no te afectará y tendrás armamento ilimitado. En este modo, al pulsar Control irás bastante más rápido.



EXTREME G2

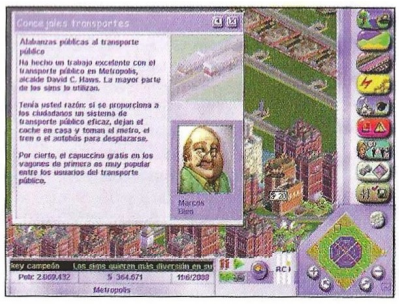
Cuando entres en los menús de juego, existe uno en donde se te pide que introduzcas el nombre. En ese momento, en lugar de introducirlo, teclea los siguientes códigos para que te reporten sus beneficios, los cuales se van acumulando sobre tu moto a medida que los vas metiendo.

neutron: hace que el paisaje por el que discurre la carrera se asemeje a la retícula de la película "Tron"
spyeye: te ofrece una vista aérea
spiral: la cámara rotará
nitroid: tendrás turbo ilimitado
misplace: toma las mejores armas en cada circuito
mistake: misiles ilimitados
xcharge: armamento ilimitado y escudo cargado
2064: vehículos futuristas
pixie: reduce la distancia

SIM CITY 3000

Para acceder a la barra que te permitirá introducir los códigos correspondientes, deberás pulsar Control + Mayúsculas + Alt Gr + C de forma simultánea cuando te encuentres inmerso en una partida. Esto creará una ventana alargada sobre la esquina superior izquierda de la pantalla de juego con un cursor para que escribas. Cuando un truco ha sido mal escrito o no existe, la pantalla permanece invariable después de pulsar ENTER.

i am weak: prepara edificios, servicios, distritos, transportes, planta árboles y crea superficies con agua
call cousin Vinnie: te ofreceran dinero
terrain one up: terreno en alza
terrain one down: terreno en baja
salt on: para llevar sal al agua del mar
salt off: purifica el agua de mar

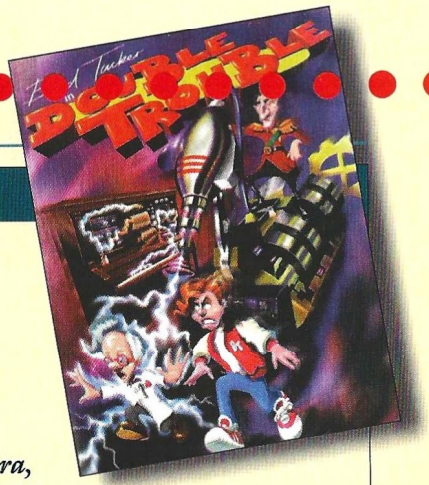


CD's

CD 1

El juego

Bud Tucker

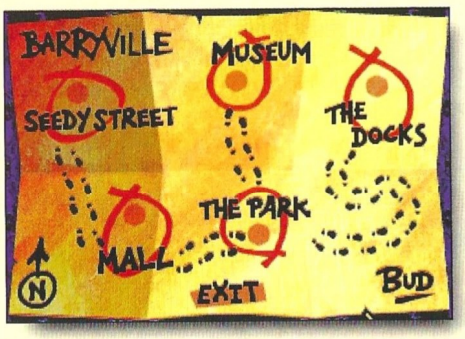


Este mes Computer Gaming World te regala Bud Tucker in Double Trouble: una trepidante aventura gráfica repleta de humor, en donde serás el protagonista encargado de liberar a tu profesor de sus secuestradores. Recorrerás una ciudad entera, deberás mostrar tu ingenio tanto en interiores como en paisajes exteriores, visitando un submarino y llegando a hablar hasta con un cerebro que te propondrá acertijos.

REQUISITOS MÍNIMOS: 486 DX33 MHz, 8 MB RAM, Disco Duro, SVGA 256 colores, MS-DOS 6.0 (compatible Windows 95/98), tarjeta de sonido, CD-ROM 2x, ratón.

INSTALACIÓN Y EJECUCIÓN: Si tienes una versión de Windows anterior a Windows 95, debes instalar el juego desde MS-DOS (cambia a la unidad de CD-ROM –"D:", por ejemplo–, teclea INSTALL, pulsa ENTER y sigue las instrucciones de pantalla). Para ejecutarlo, cambia a la unidad de disco duro donde hayas instalado Bud Tucker y, desde el directorio raiz ("C:\" por ejemplo), teclea CD TUCKER, pulsa ENTER y después BUD y ENTER de nuevo.

Desde Windows 95/98 abre la unidad de CD-ROM y pulsa dos veces sobre el archivo INSTALL.BAT. Sigue las instrucciones de pantalla. Para ejecutar el juego, abre Mi PC, el disco duro donde lo hayas instalado y la carpeta TUCKER (si es que has escogido el directorio de instalación por defecto). Pulsa dos veces sobre el archivo BUD.



CONTROLES: El juego se maneja exclusivamente con ratón. En ocasiones deberás usar varios objetos dentro del inventario, o señalar frases con las que debes contestar en las conversaciones que mantengas. Las diversas acciones como abrir, coger, etc. deben ser señaladas primero en la barra de iconos y aplicarlas a los elementos correspondientes en la pantalla de juego. Aquellas acciones que quieras realizar y no estén representadas en esa barra, no son susceptibles de llevarse a cabo en el juego. Para hacer que el protagonista se desplace, tan sólo tendrás que pulsar con el botón izquierdo del ratón en el lugar a donde quieras que vaya.

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono. La guía de juego de Bud Tucker está incluida en los Top Secret Interactivos de este mes. **NOTA IMPORTANTE: Se te pedirá una clave en el submarino para usarla en la consola del cuarto en donde está el periscopio. La clave está escrita en un post-it, en el tablón de anuncios de un despacho cercano, pero es errónea. Mientras que en el post-it puede leerse "La clave es "Las Grandes Plantas Amarillas", en la consola tendrás que teclear "CALZONES AMARILLOS" para que funcione.**

SERVICIO TÉCNICO:
BUD TUCKER es un juego de MS-DOS, pero debería funcionar sin problemas desde Windows 95/98. En cualquier versión anterior, es necesario salir de Windows para instalarlo y jugar.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el juego no funciona, reinicia el ordenador en modo MS-DOS (Inicio/Apagar sistema/Reiniciar en modo MS-DOS) y sigue los pasos de la instalación de MS-DOS. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido, consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo.

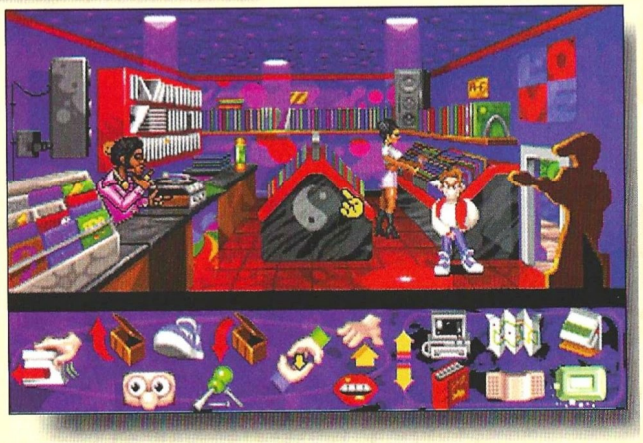
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 5542, y el horario de atención de



llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves, y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

41

DEMOS JUGABLES

En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

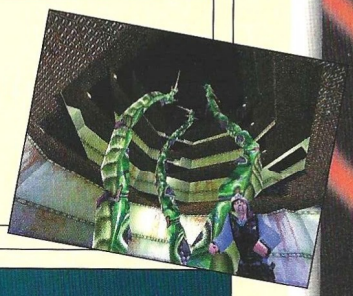
Requisitos mínimos: todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación

SILVER

Pentium 166, 32 Mb RAM, SVGA, CD-ROM 8x
CARPETA: SILVER
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
CONTROLES: Utiliza el ratón

HALF LIFE

Pentium-133, 24 MB RAM, SVGA 2MB
CARPETA: HALFLIFE
INSTALACIÓN: HLUPLINK.EXE
CONTROLES: Desde el menú, pulsa CONFIGURATION/CONTROLS.



UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0

CARPETA: DIRECTX
INSTALACIÓN: DX6ESP.EXE

Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE
INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95)

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER
INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95)

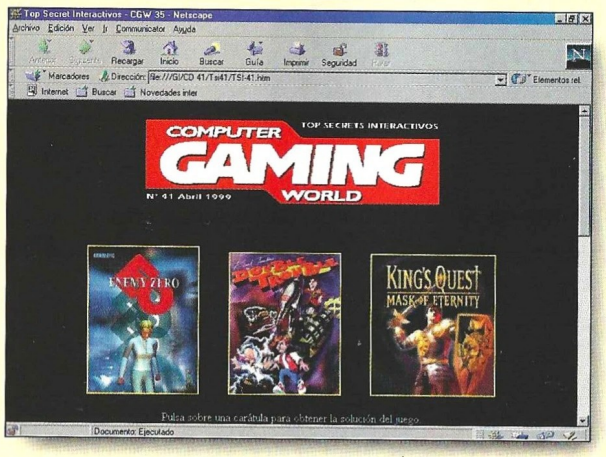
TOP SECRETS Interactivos

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE LOS TOP SECRET INTERACTIVOS
GUÍAS COMPLETAS PARA KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY, BUD TUCKER Y ENEMY ZERO

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI41 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-41. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



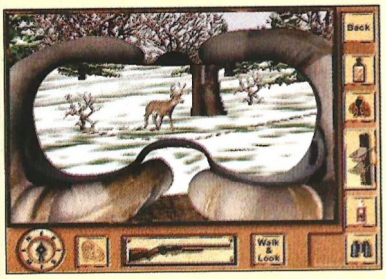
CD's

CD 2

DEMOS JUGABLES

DEER HUNTER 2

Pentium-133, 16 MB RAM, SVGA
CARPETA: DEERH2
INSTALACIÓN: DEERHUNTER2DEMO.EXE
CONTROLES: En el menú, pulsa HOW TO PLAY.



TANK RACER

Pentium 90, 16 MB de RAM, SVGA
CARPETA: TANK
INSTALACIÓN: TANKRACERDEMO.EXE
CONTROLES: Abre el archivo READ-ME desde el grupo de programas.

Esta demo no crea un grupo de programas, por lo que tendrás que ejecutarla desde la carpeta donde la instales empleando el programa TANKRACER.EXE.

MACHINES

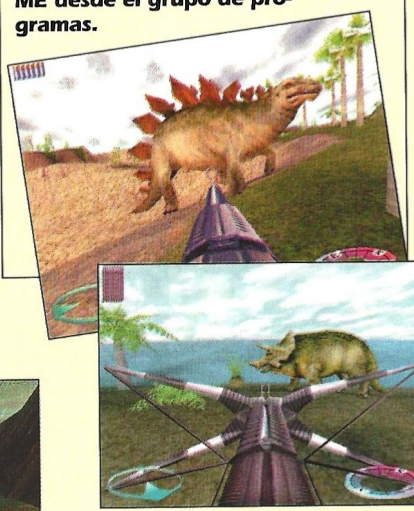
Pentium-200, 32 MB RAM, SVGA, aceleradora 3D/3Dfx
CARPETA: MACHINES
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
CONTROLES: Abre el archivo READ-ME desde el grupo de programas.

LIVE WIRE!

Pentium 133, 16 MB de RAM, SVGA
CARPETA: LIVEW
INSTALACIÓN: RUNDEMO.EXE
CONTROLES: Utiliza los cursores.

CARNIVORES

Pentium-166, 16 MB RAM, SVGA 2MB
CARPETA: CARNIVOR
INSTALACIÓN: CARNIVORESDEMO12.EXE
CONTROLES: Abre el archivo READ-ME desde el grupo de programas.



ROLLERCOASTER TYCOON

Pentium-90, 16 MB RAM, SVGA
CARPETA: RCT
INSTALACIÓN: RCT-ECD.EXE
CONTROLES: Utiliza el ratón

RECOIL

Pentium-166, 32 MB RAM, SVGA-
CARPETA: RECOIL
INSTALACIÓN: RECOIL.EXE
CONTROLES: En el menú pulsa HELP y después ONLINE MANUAL.

41

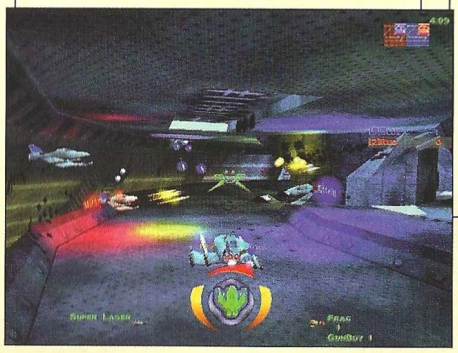
DEMOS JUGABLES

WARZONE 2100

Pentium-166, 32 MB RAM, SVGA
CARPETA: WARZONE
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
CONTROLES: Abre el archivo README desde el grupo de programas.

DESCENT 3

Pentium-200, 32 MB RAM, SVGA, aceleradora 3-D/3Dfx
CARPETA: DESCENT3
INSTALACIÓN: DESCENT3DEMO.EXE
CONTROLES: Abre el archivo README desde el grupo de programas.



SPORTS CAR GT

Pentium-166, 32 MB RAM, SVGA
Carpeta: SCGT
CARPETA: SCGT
INSTALACIÓN: SCGTDEMO.EXE
CONTROLES: Abre el archivo README desde el grupo de programas.

COMMANDOS: MAS ALLA DEL DEBER

Pentium-133, 32 MB RAM, SVGA
CARPETA: MADD
INSTALACIÓN: INSTALL\SETUP.EXE
CONTROLES: Abre el archivo README desde el grupo de programas.

REQUIEM AVENGING ANGEL

Pentium-166, 32 MB RAM, SVGA, aceleradora 3-D/3Dfx
CARPETA: REQUIEM
INSTALACIÓN: REQDEMO.EXE
CONTROLES: Al arrancar la demo hay una pantalla con los controles.

RESIDENT EVIL 2

Pentium-166, 32 MB RAM, SVGA
CARPETA: directorio raiz del CD
INSTALACIÓN: RESIDENTEVIL2.EXE (se puede jugar desde el CD)
CONTROLES: Desde OPCION en el menú puedes modificar los controles.

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	Blade Runner	Virgin
3	The Curse of Monkey Island	Electronic Arts
4	Broken Sword 2	Virgin
5	Ring	Friendware

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Starcraft	Cendant
4	Theme Hospital	Electronic Arts
5	C&C Red Alert	Virgin

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider 2	Proein
2	Quake II	Proein
3	Tomb Raider III	Proein
4	Turok	N.S.Center
5	Unreal	N.S.Center

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 98	Electronic Arts
2	PC Fútbol 6.0	Dinamic
3	PC Fútbol 7.0	Dinamic
4	FIFA 99	Electronic Arts
5	NBA Live 99	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Formula 1	Electronic Arts
3	F-15	Electronic Arts
4	IF-22	Friendware
5	Red Baron 2	Cendant

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Age of Empires	Microsoft	EST.
3	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
4	Quake II	Proein	ACC.
5	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
6	Blade Runner	Virgin	AV/R.
7	Starcraft	Cendant	EST.
8	Tomb Raider III	Proein	ACC.
9	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
10	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
11	Turok	New Soft. Center	ACC.
12	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
13	Unreal	New Soft. Center	ACC.
14	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
15	Carmageddon	Infogrames	ACC.
16	Moto Racer 2	Electronic Arts	ACC.
17	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
18	Civilization II	Proein	EST.
19	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
20	MDK	Virgin	ACC.
21	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
22	Ring	Friendware	AV/R.
23	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
24	Jedi Knight	Electronic Arts	ACC.
25	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
26	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
27	Oddworld: Abe´s Oddysee	New Soft. Center	ACC.
28	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
29	Atlantis	Friendware	AV/R.
30	El Quinto Elemento	Ubi Soft	ACC.
31	Doom II	Erbe	ACC.
32	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
33	Hexplore	Infogrames	AV/R.
34	Constructor	New Soft. Center	EST.
35	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
36	Egipto	Friendware	AV/R.
37	Anno 1602	Infogrames	EST.
38	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
39	Dune 2000	Electronic Arts	EST.
40	NBA Live 99	Electronic Arts	DEP.
41	Broken Sword	Virgin	AV/R.
42	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
43	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
44	Forsaken	New Soft. Center	ACC.
45	Toyland Racing	Dinamic	ACC.
46	Riven	Electronic Arts	AV/R.
47	The Chosen: Blood II	New Soft. Center	ACC.
48	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
49	Final Fantasy VII	Proein	AV/R.
50	Sanitarium	Erbe	AV/R.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

EL DEFINITIVO EN LA SERIE DE LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS.

CIVILIZATION
CALL TO POWER

AVANCES EN CALL TO POWER

Más unidades, edificios, maravillas y tecnologías. • Nuevos y vastos reinos: Espacio y Mar. • Gráficos totalmente animados en alta resolución en 16 bit. Estrategias nuevas, incluyendo guerras no convencionales. • Avances en el tiempo salvando la interfaz. • Opciones de comercio y diplomacia mejoradas. Editor de escenarios. • Juego multijugador vía red e Internet. • Todas las Maravillas del mundo en imágenes asombrosas.

DIRIGE, DEFIENDE Y CONQUISTA

Dirige poderosas armadas y toma todas las decisiones sociales, económicas y políticas. Despliega más de 65 unidades creadas con el más mínimo detalle, 7000 años de valor armamentístico y más de 100 avances tecnológicos.

COLONIZA EL PLANETA Y MÁS ALLÁ

Retoma los pasos de la humanidad a través del globo. Construye colonias en órbitas espaciales y añade velocidad a tu arsenal. Descubre y explota los recursos de los vastos océanos para construir inmensos imperios submarinos.

INVENTA TÁCTICAS Y ESTRATEGIAS

Emplea millones de estrategias para dominar el mundo. Refuerza tus dotes militares con guerras no convencionales, como ataques económicos, propagandísticos, terrorismo biológico y conversiones religiosas.

PC CD
MANUAL
TEXTOS Y VOCES
EN CASTELLANO

ACTIVISION®

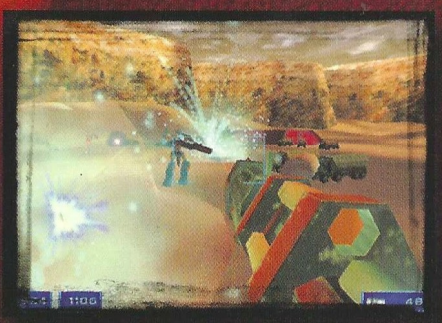
Civilization: Call to Power © 1999 Activision, Inc. Activision es una marca registrada y Call to Power es una marca de Activision, Inc. CIVILIZATION computer games © 1991-1999 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION es una marca o marca registrada de MicroProse, Inc. O sus compañías afiliadas. Este producto está hecho y se vende bajo licencia de MicroProse. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

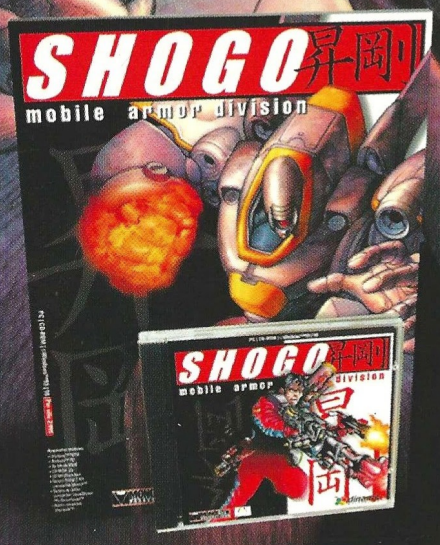
PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

La revolución de los arcades 3D en primera persona

SHOGO 昇岡
mobile armor division





« Si combinamos la acción de un Arcade en 3D donde tengamos que pilotar colosales máquinas de generación futurista, con un argumento épico, el resultado será sin duda Shogo. »

Micromanía / Febrero'99

« Magníficos gráficos, acción trepidante y una excelente producción...si lo tuyo son los juegos de acción, Shogo es tu pasaporte al paraíso. »

PC Gamer / Diciembre'98 / Puntuación: 90%

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Juego en Red

Juego en red, vía módem o en Internet con hasta 16 jugadores.

3D Requiere Aceleración 3D

PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98

2.995 Ptas.

MICROIDS

MONOLITH PRODUCTIONS

dinamic MULTIMEDIA

Shogo también funciona sin tarjeta 3D en Pentium™ 233 Mhz o superior.

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Hasta donde llegue tu **imaginación**